月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.07



勇者が生徒で魔物が教師で!?
みんな集まれ！ファルコム学園

「ファルコムの街」を歩く！
楽時たらひ 立川レポート

今月は二本立て！
イラストメッセージ
啄木鳥しんき／松竜

今月は書籍情報がてんこ盛り！
ファルコムニュース

アフレコ現場に完全密着！
OVA『英雄伝説 空の軌跡』アフレコレポート

熱い夏の祭典をお届け！
ファルコム jdk バンド 2011 サマーライブ in nicofarre イベントレポート

あの伝説の１枚が帰ってきた！
ドラマCD『イース & 空の軌跡 vs.ヴァン・ジョー』シナリオ一挙収録

記念の豪華企画が満載！
日本ファルコム30周年記念特集！

祝30周年！

日本ファルコムに潜入／日本ファルコムの歴史を辿る／近藤季洋氏 特別インタビュー／ファルコムドラマCD特集









FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

THE LEGEND OF HEROES

碧の軌跡

アオノキセキ

9月29日発売!!

続々届く最新情報を一挙公開!!

いよいよ９月29日に発売となる最新作『英雄伝説 碧の軌跡』。今回は気になる最新情報をビジュアルと合わせてたっぷりとお届けする。前作『零の軌跡』よりパワーアップして帰ってきたロイドたち特務支援課メンバーを中心とした物語が、さらに深く展開していくぞ。



◀ロイド・バニングス

頼もしい仲間たちと共に！

再び集まった「クロスベル警察特務支援課」のロイド・ランディ・エリィ・ティオ。彼らと固い絆で結ばれた記憶喪失の少女・キーアが今作の物語の鍵となるらしいのだが……？



◀ランディ・オルランド

◀エリィ・マクダエル

▼ティオ・プラトー

▼キーア





さらに広がる美麗な舞台！

前作『零の軌跡』で訪れた保養地・ミシュラムではテーマパークやビーチが新エリアとして登場！　秘密のお楽しみイベントがあるかも？　更に、『空の軌跡』で活躍した飛行船「アルセイユ」も登場！









あのキャラクターが再び登場

遊撃士アリオスの娘・シズクやエリィの親友・マリアベルやその父・ディーターの他にも前作から引き続き登場するキャラクターは多数。彼らが今作でどんな活躍をするのかが楽しみだ。



▲ディーター・クロイス

▲マリアベル・クロイス

▲シズク・マクレイン

■製品情報

●英雄伝説 碧の軌跡

発売日：2011年9月29日発売予定
ジャンル：ストーリーRPG
対応機種：PSP（プレイステーション・ポータブル）専用
UMD枚数：１枚
メモリ：480KB
プレイヤー人数：１人
価格：通常版6,090円（税込）
ドラマＣＤ同梱版：7,980円（税込）
完全予約限定版：9,240円（税込）
CEROレーティング：B

日本ファルコムに潜入!



『イース』シリーズや『英雄伝説』シリーズなど、数々の名作ゲームを手がけてきた日本ファルコム。だが、その社内の撮影に成功した者はほとんどいないという……。
そこで今回は、ファルコムマガジン編集部が日本ファルコムへの潜入を試みたぞ！

エントランス

数々の苦難を乗り越え日本ファルコムのエントランスに辿り着いた編集部は、そのまま潜入を試みることに……！





エントランスを抜けるとガラス張りのミーティングルームが。そこには歴代ゲームのフィギュアが飾られていた！





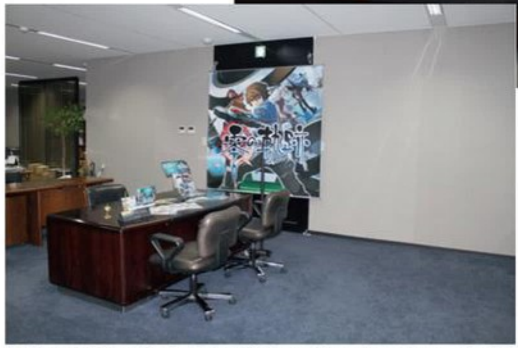


待合の椅子のところには『零の軌跡』のポスター置かれていた。なんとそこにはイラストレーターのエナミカツミ氏の直筆サインが!!

受付&事務

エントランスを抜けるとそこは受付&事務スペース。ここにはほかにも、ドギまっしぐら氏をはじめとする宣伝・広報スタッフの机も用意されていた。







受付には『碧の軌跡』『零の軌跡』のグッズのほかに、なんとファルコムマガジンの特別出張版も飾られていた！

ミーティングルーム

お洒落なミーティングルーム。ここでは社外から来た人との打ち合わせが行われているようだ。ファルコム作品御馴染みの、豪華な店舗特典などもここで決められているに違いない。





通販ルーム



国内外を問わない限定品の一部も保管されていたので、そこを激写！　8月12日にニコファーレにて行われたイベントで販売された団扇の姿も見ることができたぞ。

ファルコムオンラインショップで発送する商品や在庫などが収められた通販ルーム。もちろん、ここ以外にも在庫は保管されているとのことなので、心配せずにどんどん利用しよう。









開発室

いよいよ禁断の開発室に潜入！　ここで『碧の軌跡』をはじめとする名作の数々が生み出されているのだ!!　どうやら内部はまずはプログラム、サウンドなどの大きな部門ごとに分かれており、そこでさらに、各作品のチームごとに分かれ、日々開発に勤しんでいるようだ。







開発室の最奥には真剣な面持ちで書類に目を通す近藤季洋社長の姿が……！　その傍らにはOVA『空の軌跡』の第2巻の絵コンテが!!　さすがにその中身にまでは迫ることはできなかった……残念！





ソフト開発にはかかせない、数々の資料がズラリ。古地図や世界史に関する資料のほか、神話にまつわる資料も多く見受けられた。ファルコム作品が持つ、壮大にして深い世界設計は、ここから生まれているのかもしれない。







レストスペース

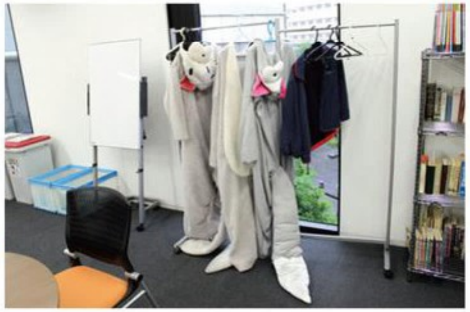
開発室の中に設置された休憩スペース。ここでひと時の羽休めをし、スタッフはソフトの開発を日夜突き進んでいるのだろう。





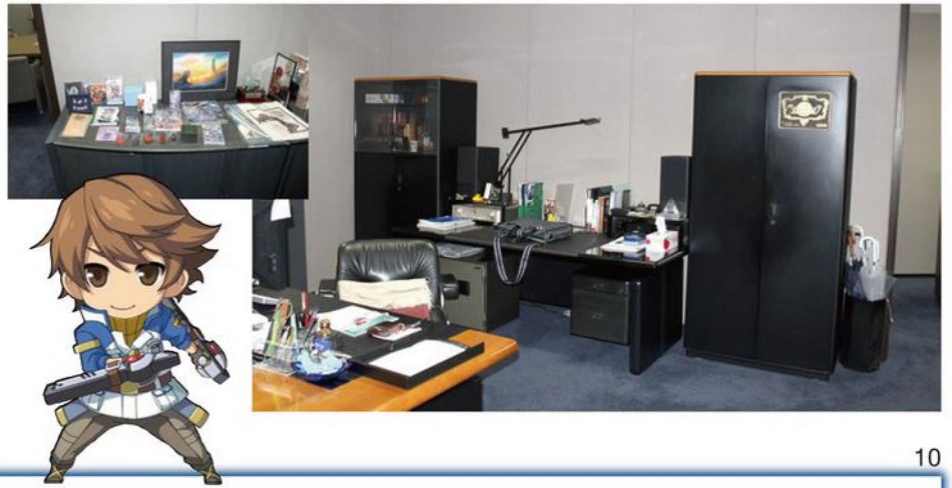
コーヒーはもちろんのこと、バラエティ豊富なドリンクが販売されている。中でも新作の『桜色果実』はスタッフ内でも好評だとか!?





会長室

日本ファルコムの創業者にして、現会長でもある加藤正幸氏が業務をこなしている会長室にも潜入してしまった……。そこには『ザナドゥ』の重厚なプレートをはじめ、日本ファルコムの歴史を感じさせる逸品が数多く飾られていた。



応接室

会長室へと連なる形で存在する応接室。





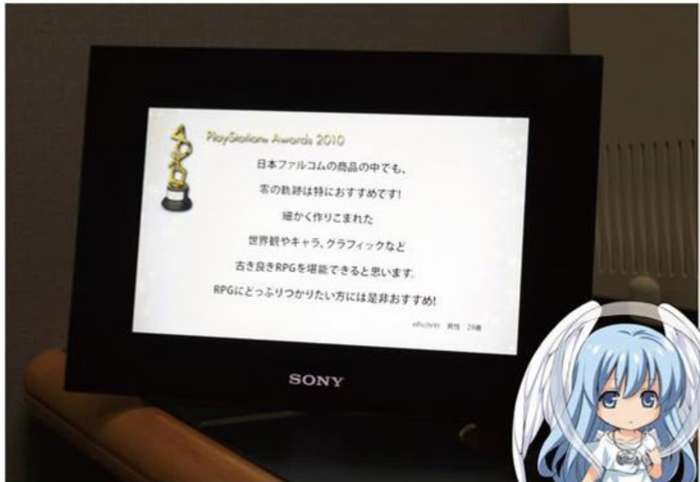
創業当時はアメリカのアップルコンピュータの代理店を開設していたため、当時の貴重なコンピュータが置かれていた。しかもこれは、今も動くとのこと！







今まで多くの表彰を受けてきた日本ファルコムだが、応接室ではここ数年で受賞したトロフィーが飾られている。



2010年にプレイステーションアワードで『零の軌跡』がユーザーチョイス賞を受賞した際に、ソニー・コンピュータエンタテインメントから贈られたフォトフレーム。ここにはユーザーチョイス部門に『零の軌跡』を投票したファンの声が、途切れることなく表示されているのだ。



日本ファルコム30周年特別企画!

日本ファルコムの歴史を辿る

今から30年前、立川でPCでのコンサルティング会社として設立した日本ファルコム。その翌年にはPCでのゲームソフトの発売を開始。その頃はまさに第一次パソコンブームで、丁寧なゲーム作りと、ゲームの雰囲気をより高める音楽などで一躍人気メーカーに。ここでは、日本ファルコムが歩んだその軌跡を、確認していこう。

年	月	TOPIC	出来事
1981年	3月		日本ファルコム株式会社設立
	7月		米国アップル社公認代理店としてAppleを中心としたショップ「コンピュータランド立川」を開設
1982年	6月		PCでのソフト販売を開始。第1弾タイトルはSLG『ギャラクティックウォーズ』
1983年	12月		国産初の本格的RPG『ぱのらま島』を発売
1984年	3月	①	瞬間圧縮展開を搭載したAVG『デーモンズリング』発売
	11月	②	アクションRPG『ドラゴンスレイヤー』発売
1985年	2月		リアルタイム画面表示を使ったAVG『アステカ』発売
	10月	③	アクションRPG『ザナドゥ』発売
1986年	10月		リアルタイムAVG『ロマンシア』発売 『アステカ』の流れを汲むAVG『太陽の神殿』発売 『ザナドゥ』の進化版『ザナドゥ・シナリオⅡ』発売
1987年	6月	④	“優しさ”をテーマにしたアクションRPG『Ys（イース）』発売
	7月		『ドラゴンスレイヤー』の第4弾『ドラゴンスレイヤーⅣドラスレファミリー』をFCで開発（発売元ナムコ（現バンダイナムコゲームス）。
	12月	⑤	“進化するRPG”『ソーサリアン』発売
1988年	4月		『YsⅡ』発売
	12月	⑥	オリジナルのレコードレーベル「ファルコムレーベル」を発足（発売元はキングレコード）
1989年	3月		STG『スタートレーダー』発売
	7月		『Ys』シリーズ第3弾『ワンダラーズ・フロム・イース』発売
	11月		OVA『イース』（全7巻）がキングレコードより発売 自社製品やグッズを販売するアンテナショップ「ファルコムショップ代々木」をオープン
	12月	⑦	『ドラゴンスレイヤー』シリーズ6作目 正統派RPG『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』発売
1990年	3月		J．D．K．BAND結成
	12月		3DRPG『ダイナソア』発売
1991年	3月		リアルタイムSLG『ロードモナーク』発売
	10月	⑧	リアルタイムアクションRPG『ブランディッシュ』発売
	12月	⑨	アクションRPG『ぽっぷるメイル』発売
1992年	3月		『英雄伝説』シリーズ第2弾 RPG『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ』発売
	10月		OVA『ドラゴンスレイヤー英雄伝説 王子の旅立ち』がキングレコードより発売（全2巻）
	12月		OVA『イース 天空の神殿～アドル・クリスティンの冒険～』がキングレコードより発売（全4巻）
1993年	3月		アクションRPG『ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER』発売
	11月		SFCにて『イースⅣ―MASK OF THE SUN―』（開発／発売トンキンハウス）発売
	12月		PCエンジンにて『イースⅣ―The Dawn of Ys―』（開発／発売ハドソン）発売

① TOPIC

当時のAVGは、グラフィックを表示する際、まず線が表示され、次に色が加えられ…といったようにある程度の“待ち”時間が存在した。1984年に発売された「デーモンズリング」では、その待ち時間をなくす瞬間圧縮展開システムを搭載。当時のユーザーを驚かせるとともに、ストレスなくゲームに没入することができた。なお、1985年に発売されたアステカでは、描画システムをさらに進化させ、より早いグラフィックの表示を実現している。

■デーモンズリング　1984年３月発売
キャッチコピー「驚異の瞬間画面出力」
■アステカ　1985年５月
キャッチコピー「欧州絵画調電子冒険小説第二弾」
■アステカII 太陽の神殿　1986年10月24日発売
キャッチコピー「RPG風味本格的AVG」

② TOPIC

日本ファルコムのアクションRPGの原点にして、ここから派生して、数々の名作が作られた『ドラゴンスレイヤー』。ゲームは上からの見下ろし視点で進行。プレイヤーは迷宮内に落ちているアイテムや敵を倒しながら主人公を成長させ、迷宮のどこかにいる三首の竜・ビオラインを倒し、竜が持つクラウンを取り戻すのが目的となる。PC以外にも、カセットビジョン、ゲームボーイ、セガサターンなどの家庭用ハードにも移植された。

■ドラゴンスレイヤー　1984年11月発売
キャッチコピー「前代未聞麻薬的爽快遊戯」

③ TOPIC

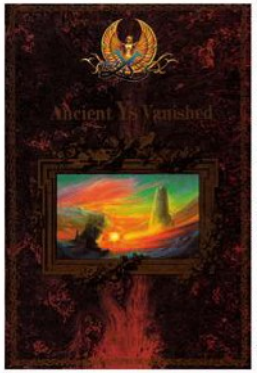
『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第２弾。各ステージ（ダンジョン）内にある塔のボスを倒しながら王冠を集め、ラストに待ち構える魔王・ガルシスの撃退を目指す。日本のPC市場で約40万本の大ヒットを記録したアクションRPG。敵の出現数が決まっているなかで主人公をどう鍛えるかを考えるといった、戦略性、パズル性の高い内容に多くのユーザーが魅了された。1986年には、新たなシステム・マップを搭載した「シナリオII The Resurrection of Dragon」が発売。より手応えのある冒険が楽しめた。

■ザナドゥ　1985年11月３日
■ザナドゥ シナリオII
The Resurrection of Dragon　1986年10月発売



④ TOPIC





この頃のRPG（とくにPCのRPG）では、海外からの移植タイトルや、それをリスペクトしたものが多く、難易度の高いものが多かった。そんななか日本ファルコムが発表したのが、『Ys（イース）』である。“優しさ”のRPGとキャッチコピーの付けられた本作は、テクニックがあれば上級者は低レベルで先に進め、初心者もレベル上げやアイテムを活用すれば先に進めるといった絶妙な難易度。ドラマティックな物語などで話題に。また、物語を盛り上げる音楽にも人気が集中した。翌年の1988年には『YsⅡ（イースⅡ）』を発売。オープニングシーンでは、地上から天空に浮かぶイースにアドルが飛び立つシーンが名曲“TO MAKE THE END OF BATTLE”とともに流れ、ファンのみならず、多くのPCユーザーを魅了した。とくにオープニング中にヒロインのリリアが振り向くシーンは“振り向きリリア”と呼ばれ、今でもファンの間では語り草になっている。

■Ys（イース）　1987年６月21日発売
キャッチコピー「今、RPGは優しさの時代へ」
■YsII（イースII）　1988年４月22日発売
キャッチコピー「優しさから、感動へ」

⑤ TOPIC

シナリオをシステムから独立させ、シナリオの追加が手軽に出来る汎用性を持たせた作りの横スクロールタイプのアクションRPG。プレイヤーは剣士、魔法使い、ドワーフ、エルフの４種族からキャラクターを作成し、最大４人でパーティを組みシナリオに挑戦していく。本作は１作目のほかに、『Vol.1』『Vol.2「戦国ソーサリアン」』『vol.3「ピラミッドソーサリアン」』と世界観を広げる３つの追加シナリオを発売された。なお、本作は『ドラゴンスレイヤー』の第５作目にあたり、１作目のすべてのシナリオをクリアすると、ドラゴンのみと戦えるモードも用意されていた。

■ソーサリアン 1987年12月20日
キャッチコピー「シナリオの数だけ世界がある」

日本ファルコムの歴史を辿る

- 9月　CD「ファルコムミレニアムシリーズ」第4弾3タイトル発売／ファルコム初の公式イラスト集「Falcom History Legend of Illustration」発売／CD「ファルコムミレニアムシリーズ」第5弾2タイトル発売

2002年
- 6月　SRPG『VM JAPAN』発売
- 7月　フジサンケイグループの協力を得て「VM JAPAN 100萬円争奪戦」を東京のお台場にて開催
- 9月　『VM JAPAN』のパワーアップ版『VM JAPANパワーアップキット〜富嶽幻遊記』発売
- 12月　Windows向けの『ダイナソア』のリメイク『ダイナソア〜リザレクション〜』発売

2003年
- 3月　海外プロデュース第2弾RPG『月影のデスティニー』発売
- 6月　海外プロデュース第3弾RPG『アークトゥルス』発売
- 9月 ⑫　『Ys』シリーズ第6弾 アクションRPG『YsⅥ−ナピシュテムの匣−』発売
- 12月　東証マザーズ上場／韓国最大のオンラインゲーム／プロバイダとイースオンラインゲームの開発・サービスに関する契約を締結／『YsⅥ』と『風の伝説サナドゥ』の楽曲を収録したCDスペシャルBOX発売

2004年
- 1月　タイトー（現 スクウェア・エニックス）と携帯電話向け配信事業において提携を結ぶ／『イース6』などを配信
- 6月 ⑬　『英雄伝説』シリーズ第6弾 RPG『英雄伝説 空の軌跡』発売
- 9月　海外プロデュース第4弾RPG『幻想三国志』発売
- 12月 ⑭　本格ポリゴン3DアクションRPG『ぐるみん』発売

2005年
- 4月　オンラインゲーム第一弾『ソーサリアンオンライン』の国内サービス開始
- 5月　『YsⅢ』のフルリメイク作『イース−フェルガナの誓い−』発売／ファミ通.comにてファルコムのゲーム音楽ダウンロード販売を開始
- 6月　ファルコム開発、ソフトバンクBB発売のアクションRPG『RINNE』発売
- 10月　『ザナドゥ』シリーズの最新作 アクションRPG『ザナドゥ・ネクスト』発売

2006年
- 2月　iTunes Music Storeでファルコム楽曲をダウンロード販売開始
- 3月　『軌跡』シリーズ第2弾 RPG『英雄伝説 空の軌跡SC』発売
- 5月　「デジらくPCゲームはおもしろい」キャンペーンにて『ぐるみん』の主人公・パリンがイメージキャラクターに。
- 6月　PSPにファルコムが初参入。第一弾タイトルはアクションRPG『ぐるみん』
- 9月　海外プロデュース第5弾RPG『幻想水滸伝Ⅱ』発売／PSP版『英雄伝説 空の軌跡FC』発売
- 12月　『Ys』シリーズの外伝作 アクションRPG『イース・オリジン』発売

2007年
- 3月　イース誕生20周年記念「ファルコムLIVE2007」開催
- 6月　『空の軌跡』シリーズ第3弾 RPG『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd』発売
- 8月 ⑮　新生jdkBAND結成

⑩ TOPIC

白き魔女

“詩（うた）うRPG”と銘打たれて発売された、『英雄伝説』シリーズの第３弾。この『白き魔女』から『海の檻歌』までの３作は、巨大な大地の裂け目「ガガーブ」により大陸が分断された共通の世界となっており、ガガーブトリロジーとも呼ばれている。『白き魔女』の舞台は、ガガーブの東に位置するティラスイール大陸。魔女の伝承の残るこの地で、ジュリオとクリスという２人が、成人の儀式のため各地を巡礼することに。４作目『朱紅い雫』は、ガガーブの北西にあり、かつて神々の戦いがあったとされるエル・フィルディンという大陸が舞台。邪教復活のためにさらわれた妹・アイメルを助けるため、たった２人の兄妹であるアヴィンが仲間とともに冒険に旅立つ。５作目の『海の檻歌』は、ガガーブの南にあり、古代遺物が多く残る大陸・ヴェルトルーナが舞台。主人公のフォルトと、ウーナ、マクベインの３人による「マクベイン一座」が、「幻のメロディー」が刻まれているという「共鳴石」を求める旅が描かれる。なお、時代設定は『朱紅い雫』が一番古く、次に『海の檻歌』、最後は『白き魔女』となっている。

■英雄伝説III「白き魔女」 1994年３月18日発売
キャッチコピー「詩うRPG」
■英雄伝説IV「朱紅い雫」 1996年５月24日発売
キャッチコピー「最後の英雄伝説（ガガーブトリロジー）——」
■英雄伝説V「海の檻歌」 1999年12月９日発売
キャッチコピー「さあ、物語を奏でよう——」

⑪ TOPIC

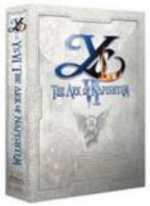
ロードモナークオリジナル

WindowsがOSとしてPCに標準されるように。そのWindows参入第一弾作品となるのが、『ロードモナーク』のWindows版となる『ロードモナーク オリジナル』。この『ロードモナーク』は、４つの国の１つとなり、他の国を滅ぼすことを目指すリアルタイムストラテジーだ。なお、Windowsの登場に伴い、日本ファルコムは『イース』や『ソーサリアン』『ザナドゥ』『英雄伝説』など、過去の名作タイトルをグラフィックやシステムを強化して続々とリメイク。また、1999年に発売された『西風の狂詩曲（ラプソディ）』のように、海外発のタイトルを日本国内でローカライズし販売するという、新たな試みにもチャレンジしている。

■ロードモナーク オリジナル　1996年６月発売
キャッチコピー「深くてかるい、ノレて重厚。」
■イース エターナル　1998年４月24日発売
キャッチコピー「すべてのイースはここから始まる。」
■西風の狂詩曲（ラプソディ） 1999年10月発売
キャッチコピー「ファルコム海外プロデュース作品第一弾」



⑫ TOPIC



８年ぶりの新作の発売となる『Ys』の６作目。累計18万本を売り上げるなど、2003年の日本のPCゲーム市場で一番のヒット作となる。カナンの大渦のなかにある未開の地・カナン諸島を舞台に、アドルが有翼人の謎に迫っていく。続く2005年には『イース・フェルガナの誓い・』、2006年には『イース・オリジン』の３作が発売。とくに『フェルガナの誓い』は、“ジャンプアクションの『イース』は極まった”と言われるほどであった。なお、『VI』では初代「イース」からの設定を再構築。有翼人の設定など、これまでのシリーズではあいまいにされていた部分がしっかりと設定付けされた。

■イースVI・ナピシュテムの匣・　2003年９月27日発売
キャッチコピー「伝わる「優しさ」、ひろがる「冒険心」——。」
■イース -フェルガナの誓い-　2005年６月30日発売
キャッチコピー「深化する物語。衝撃のイースアクション」
■イース・オリジン　2006年12月21日発売
キャッチコピー「全ての運命は　その《塔》に紡がれる。」



⑬ TOPIC

英雄伝説 空の軌跡
ソラノキセキ

『英雄伝説』の６作目として発売された『空の軌跡』。ゼムリア大陸のリベールという小国を舞台に、遊撃士（ブレイサー）の少女・エステルと、そのパートナーの少年・ヨシュアの活躍が描かれる。『FC』では、エステルとヨシュアが、正遊撃士を目指すために旅する姿が描かれる．『SC』では、『FC』のラストでいなくなってしまったヨシュアを探すため、彼の過去に関わっていた謎の結社《身喰らう蛇（ウロボロス）》をエステルは追うことに。『SC』では、『英雄伝説』シリーズで初めて戦闘時でのキャラボイスを採用。『SC』が発売された年と同じ６月には、PSPにて『空の軌跡FC』が発売。PSPでオーソドックスなRPGが少なかったこともあってか、『FC』は異例のロングヒットとなる。翌年の2007年には、PCで『英雄伝説７』につながる物語として『空の軌跡 the 3rd』が発売。『SC』のパーティメンバーでケビンと、新キャラのリースの２人を主人公に異世界での冒険が描かれる。なお、『空の軌跡』シリーズは、PC、PSPを含めシリーズ累計100万本以上のヒットを記録。とくにPSPへ移植したことでファン層を大きく拡大した。

■英雄伝説 空の軌跡　2004年６月24日発売
キャッチコピー「想いの軌跡が時代を拓く。」
■英雄伝説 空の軌跡SC　2006年３月９日発売
キャッチコピー「忘れられない旅になる。」
■英雄伝説 空の軌跡 the 3rd　2007年６月28日発売
キャッチコピー「忘れえぬ想い、新たな空へ。」

日本ファルコムの歴史を辿る

9月
PSPにて『英雄伝説 空の軌跡SC』発売

12月
PSPにて『軌跡』シリーズのアクセサリ集『空の軌跡マテリアルコレクションポータブル』発売
『FC』と『SC』がセットになった『空の軌跡 完全版』発売

2008年

4月
PSPにてSRPG『ヴァンテージマスターポータブル』発売

5月
「falcom jdk BAND LIVE 2008 Spring」開催

7月
PSPにて『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd』発売

9月
『ツヴァイ!!』の続編
アクションRPG『ツヴァイ2』発売

11月
PSPにて『軌跡』シリーズ3作をセットにした『英雄伝説 空の軌跡セット』を発売

12月
PSPにて、アクションRPG『ツヴァイ!!』発売
秋葉原で「jdkバンド大忘年会ライブ2008」開催

2009年

3月
PSPにて、アクションRPG『ブランディッシュ』の移植作『ブランディッシュ～ダークレヴナント～』発売

5月
『イースオンライン』の日本での正式サービス開始
「イース英伝jdkバンド夏祭2009」開催

6月
「ファルコム音楽フリー宣言」を発表

7月
PSPにて、『YsI』と『II』を1パッケージにした『イースI&IIクロニクルズ』発売

9月
PSPにて、『Ys』シリーズ最新作『イースSEVEN』発売

12月
『ツヴァイ2』のバージョンアップ版
アクションRPG『ツヴァイ2プラス』発売
PC版『イースI&IIクロニクルズ』発売

2010年

1月
『イースオンライン』のプレミアムパッケージ『Ys Online～古代シーマの鼓動～』発売（発売はイーフロンティア）
ファルコム公式ツイッター開始

4月
PSPにて『イースーフェルガナの誓いー』発売

7月 ⑯
PSPにて、『イース』と『空の軌跡』キャラが激突するACT『イースvs．空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』発売

8月
「ファルコムjdkバンドvs．えどっ娘天下大変！」開催

9月 ⑰
PSPにて、『軌跡』の新たなるシリーズRPG『零の軌跡』発売

10月
JOY SOUNDにてファルコム曲のカラオケ配信開始

12月
SCE主催の「PlayStation®Awards 2010」にて『零の軌跡』がユーザーチョイス賞を受賞
『零の軌跡』の全曲を収録したCD「英雄伝説 零の軌跡オリジナルサウンドトラック」発売

2011年

1月
Webマガジン「ファルコムマガジン」発売開始

2月
『零の軌跡』の人気曲をフルアレンジしたCD「英雄伝説 零の軌跡スーパーアレンジバージョン」発売

3月
日本ファルコム創立30周年
『空の軌跡オンラインMobile』正式サービス開始
『朗読少女×Falcomヒロインズ エステル・ブライト編』配信開始

6月
ファルコム公式Facebook開始

9月 ⑱
『軌跡』シリーズ最新作RPG『碧の軌跡』発売

11月
OVA『英雄伝説 空の軌跡 The Animation』Vol．1発売

⑭ TOPIC

主人公パリンが、ドリルを持って他の世界から侵略してきたファントムという一族と戦うコミカルアクションRPG。日本ファルコム初の全編フルポリゴン、そして初めてイベントにボイスを採用した、初めてづくしの作品だ。また本作は、PSPの参入タイトル第一弾として、2006年６月に発売された。現在、パッケージ版のほか、PlayStation（R）Storeでダウンロード版も配信されている。

■ぐるみん　2004年12月25日発売
キャッチコピー「ぐるぐる、やるしかないわね！」



⑮ TOPIC

jdkバンド

1990年にヘヴィメタルバンドとして結成され、４年ほどして活動を停止した初代J.D.K.BAND。2007年には、全メンバーを一新した新生jdkBANDとして活動を再開！　結成後は精力的にライブ活動を行い、CDやライブDVDなどを発売している。

⑯ TOPIC



日本ファルコムの人気シリーズ『イース』と『空の軌跡』が夢の競演を果たす、ファルコム初のお祭りソフト。2009年９月に発売された『イースSEVEN』のシステムにジャンプを加え、より爽快な、そしてキャッチコピーどおりの型破り（オルタナティブ）な戦いを楽しむことができる。コンシューマーハードへの参入により、日本ファルコムはPC時代とはまた違ったタイプの作品作りに挑戦している点にも注目したい。

■イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
2010年７月29日発売
キャッチコピー「型を破る。」

⑰ TOPIC



エレボニア帝国とカルバード共和国、２つの強国に囲まれた自治州・クロスベルを舞台に、新設されたばかりの警察組織「特務支援課」の若者たちの活躍と、壁を乗り越える姿を描く。『空の軌跡』に続く、新たな『軌跡』シリーズとして発売された『零の軌跡』。イラストレーターとして、『イースSEVEN』から～引き続きエナミカツミ氏を起用。イベントなどにパートボイスを追加。前作の『空の軌跡』の舞台が田舎の地方都市が舞台だったのに対し、近代的な大都市が舞台になっているなど、『軌跡』シリーズとしても、『英雄伝説』シリーズとしてもまったく新しい作品となっている。また、これまでのシリーズは主人公の２人を中心に物語が描かれていたが、本作では、メインメンバーとなるロイド、エリィ、ティオ、ランディの４人それぞれに焦点が当てられるように。これにより、今まで以上に仲間の絆などを感じられる作品となっている。ゲームとしては、支援要請（サブクエスト）や、釣り、食材集め、特定のプレイ条件で称号が得られる実績など、シリーズの定番から新しいものまで、やり込み要素が豊富に存在。また、新たに敵をフィールドで攻撃して自分たちを有利な状態で戦闘を始められるフィールドアクションや、味方が全員で敵を攻撃する一斉攻撃、２人のキャラで同時に必殺技を繰り出すコンビクラフトなどが追加。前作以上に爽快なバトルが楽しめるようになった。本作では販売本数が15万に迫るなど、これまでのシリーズファンはもちろん、新たなファンを獲得。物語は一応の完結はしているものの、まだ残された謎がいくつかあり、早くその続編の発売が期待された。

■零の軌跡　2010年９月30日発売
キャッチコピー「新たな舞台と絆が織りなす　新章、ここに開幕――」

⑱ TOPIC



この９月26日、『軌跡』シリーズにして『零の軌跡』の次なる物語となる『碧の軌跡』がついに発売！　前作の事件が解決し、マフィアや汚職議員や警察関係者などを一掃し、新市長の元、新たな道を歩み出すクロスベル。しかし、他国からの圧力や東方からやって来たマフィア《黒月（ヘイユエ)》の台頭など、まだまだ不安な情勢は続いていた……。そんな世界に対し、ノエル、ワジを新たに仲間に加えた特務支援課はどう立ち向かって行くのか!？『英雄伝説』史上最大のクライマックスが待つという本作から、目が離せない。

■碧の軌跡　2011年９月29日発売
キャッチコピー「すべてを零へ―――」

最新作『碧の軌跡』から日本ファルコム30周年を振り返る！

日本ファルコム30周年特別企画！

近藤 季洋社長インタビュー

今月は日本ファルコム30周年特集企画ということで、再び近藤社長にお話を伺った。なんと、取材日当日にマスターアップしたばかりだという『碧の軌跡』の最新情報。そして、ファルコムが歩んできた30年の歴史について熱く語ってもらったぞ。

PLOFILE



ゲームの開発などを経て、'07年に社長に就任。現在もプロデューサーとして、自らゲーム制作に携わっている。代表作／『英雄伝説Ⅴ 海の檻歌』『ぐるみん』『空の軌跡』シリーズなど

『碧の軌跡』の最新情報に迫る！

実は今日マスターアップしたばかりなんです！

――マスターアップされた今のご心境をお聞かせください。

近藤季洋氏（以下 近藤） 『碧の軌跡』は『軌跡』シリーズの中でも、ボリュームの大きいタイトルなんですが、前作の『零の軌跡』が終わってからちょうど一年足らずでこの規模のゲームを作るというのが実は初めてでして、「行けるのか？」という気持ちはあったのですが、なんとか辿り着けました。この原動力は、『碧』を発表してからいただいたユーザーさんの励ましや、スタッフのがんばりでした。ユーザーさんには大変感謝しています。

――改めて『碧』という作品についてお聞かせください。（テーマ、ストーリー、キャラクター、見どころ など）



近藤 もともと『零』と『碧』はセットで構想を練ってきました。もちろん『零』は『零』できちんと盛り上がる話だったのですが、『碧』を作り終えて思ったのは、やっぱり『零』は『碧』へのプロローグ的な位置づけだったのかなって気がしています。『碧』は「シリーズ最大のクライマックス」と謳っているように、最初から最後までクライマックスのような展開なんですよ。それは物語の盛り上がりは当然として、『零』のキャラクターや『碧』の新キャラクターたちが激しく入り乱れており、まさに「シリーズ最大のクライマックス」にふさわしい密度の高い展開になっているかと思います。看板に偽りなしと確信しています（笑）。

『碧』を作り終えて思ったのは、やっぱり『零』は『碧』へのプロローグ的な位置づけだったのかなって気がしています。

――前作ではちょっとしたあいさつや、掛け声など、声付きでキャラがしゃべるというより、まさにパートボイスという言葉がぴったりなイメージだったと思うのですが、本作ではＰＶを拝見する限り、かなりキャラクターがしゃべっているという印象を受けました。今回、パートボイスというより、きちんとセリフをしゃべらせようと考えたのは、なぜでしょうか？ こういった部分は、ファンからの要望があったりしたのでしょうか？

近藤 もともと日本ファルコムという会社は、ゲームとしての仕組みを一生懸命追求していくところがあったのですが、『軌跡』シリーズをきっかけに、キャラクターへの人気というものを今まで以上にいただけるようになりまして。そこからボイスに力を入れ始めたのですが、『碧』のボイスは『零』の2倍以上の時間をすべて新規に収録をしました。

――これまでの『軌跡』シリーズになかった要素で、『碧』から採用されたシステムや要素はありますか？ また、前作では採用する





ことはできなかったけれども、本作だから採用できたというアイディアなどはありますか？

近藤　まず、前作『零』でちらりと見せてはいたのですが、実装できなかったものがいくつかありまして、今回はきちんと入れました。まずは、支援課には端末が置いてあるのですが、それを使って『ポムっと！』という対戦ゲームができるようになりました。次は「ミシュラム」という保養地にあったテーマパークですね。前作では入り口までしか行けなかったのですが、今回は中に入るエピソードもきちんと盛り込まれていますので、中にあるアトラクションのほとんどを遊んでいただくことができます。

『碧』からの新要素としましては、車の支給ですね。前作では特務支援課は警察の日陰者という立ち位置で待遇はよくなかったのですが、晴れて功績が認められ、だいぶ警察内部での待遇も変わりました（笑）。これを使うことで、移動時間を短縮できるようになります。さらには車自体のカスタマイズもできますので、自分好みにアレンジしてみるのも楽しみにしていただければと思います。

――『軌跡』シリーズを制作されていて、操作の快適性などが上がっていますが『碧の軌跡』では、どういうところに特に気を使って制作されていますか？（できれば、ストーリー、システムの両面で教えてください）

近藤　プレイアビリティの向上は常に考えておりまして、ユーザーさんからのご意見もたくさん拝見させていただいております。例えば戦闘シーンで時間のかかる演出などは、今作ではスキップできるようにしております。また、先ほども申し上げた導力車に関してもそうですね。ですが、導力車によって移動が単調になってつまらないというユーザーさんもいらっしゃるかと思いますので、そこはきちんとファルコムらしく、途中のフィールドにも宝箱やフィールドアクションで破壊できるオブジェクトを配置したりなどして、徒歩で散策する醍醐味というものは残しておりますのでご安心ください。

――『碧』は『零』の続編という形になりますが、前作からデータを引き継いだ際は、どういったところが引き継がれるのか具体的に教えていただけますか？　また、周回プレイを踏まえ、前作では周回プレイ用のデータの引き継げる内容をプレイヤーが選ぶことができました。本作でも、周回プレイ向けの引き継ぎ要素はあるのでしょうか？　また、どういったものが引き継げるのか、教えてください。

近藤　引き継げるものはいろいろあるのですが、代表的なものは【レベル】ですね。より具体的に申し上げますと、『碧』のスタート時のキャラクターのレベルは「45」なのですが、前作でこれ以上のレベルに到達していた場合、そのレベルからスタートすることができます。レベルやステータス以外のところで言うと、前作ではシナリオの中で選択肢を選んでいっ





周回プレイをしてくださった方には いろいろ便利なボーナスをご用意してますので 楽しみにしていてください。

て、特定のキャラと親密になるというシステムがあったのですが、そちらも引き継がれていきます。さらにいうと、前作のクエストなどで仲良くなった住民とも、仲良くなった状態でスタートすることができますね。ですので『碧』をプレイすると「久しぶりだね。あの時はありがとう」といったようなセリフを言ってくれます。また、前作にもあったクリア後の引き継ぎシステムは『碧』にもあります。さらに今回は、周回プレイをした方にはいろいろ便利なボーナスをご用意してますので楽しみにしていてください。

――今後の『碧』について、何かお考えになっていることはありますか。気が早い質問ではあると思うのですが、『空の軌跡』の『the 3rd』のような次につなげる物語、もしくはスピンオフのような、例えばリーシャのカルバード共和国時代の物語をゲーム化するなど、『碧』から先の展開を、どのように考えているのか、教えていただけますか？

近藤　まだ現時点では『碧』も発売していないので詳しくはお話できませんが、『零』と『碧』を着想したときに、実はもう一本『軌跡』シリーズの企画があったんですね。ですので、今後そちらもやってみたいなという気持ちはあります。ちなみに『碧』の作中にも、そちらに少し触れているところもありますので、もしそちらを見つけていただくことができたら、今後の『軌跡』シリーズがどうなっていくか、少しわかるかもしれませんので、そういう面でも楽しんでいただければと思います。

――まだまだ『軌跡』シリーズには謎の部分が数多くありますからね（笑）。

近藤　執行者はもちろんですが、盟主なんてスタッフ内でもまだまだ謎の部分が隠されていますから（笑）。



日本ファルコムが歩んできた30年とは？

『白き魔女』から生まれた『空の軌跡』

■30周年を迎えて

今号では30周年特集ということで、年表などを交え、日本ファルコムの30年を追いかけさせていただいております。

――30周年を迎えて半年近くが経過しましたが、特設サイトの開設から始まり、さまざまなキャンペーンを続けられているかと思います。改めて30周年を迎えられた今の日本ファルコムについてお聞かせください。

――移植作やリメイクを除いても80タイトル以上ものタイトルがリリースされていますが、その中でもご自身の中で特に印象深いタイトルなどはありますか。

近藤　以前も少しお話させていただきましたが、入社のきっかけになった『白き魔女』ですね。一番初めにシナリオに携わったタイトルでもありますから（Windows版）。私の同期もやはり学生の頃に『白き魔女』をプレイして魅せられたメンバーでして、そのチームによって『空の軌跡』が生みだされました。『白き魔女』と『空の軌跡』は死ぬまで忘れられないタイトルだと思います。

『白き魔女』と『空の軌跡』は死ぬまで忘れられないタイトルだと思います。



――日本ファルコムとはどのようなゲームメーカーですか。また、30周年を迎えられた原動力はどこにあるのでしょうか。

近藤　私はファルコムの30年のうち、13年を経験していることになるのですが、その前の13年間、そして、その前のファンだった頃の時代を含めて考えてみると、「変わった

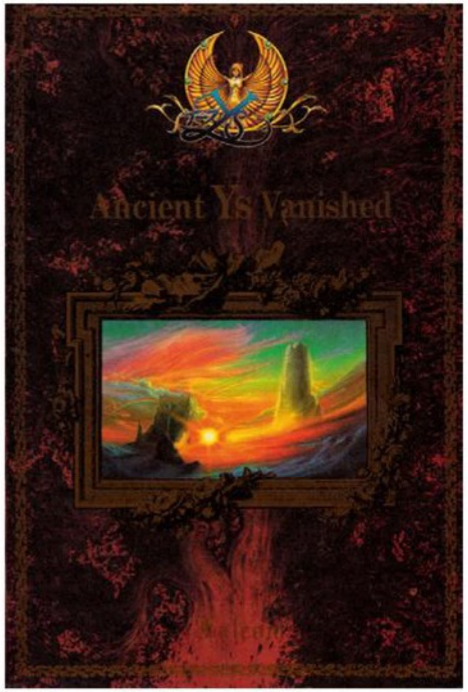
まだまだ『イース』を応援してくださっている方がこれだけいらっしゃったんだなぁと。逆に安心しました。うれしかったですね。

なぁ～」と思うところと「変わってないな～」と思うところがいろいろありますね。「変わってないなぁ～」と思うところは、スタッフがみんなゲームが心底好きな人たちで構成されていて、ゲームに対しては決して妥協せず、丁寧に作り込んでいるところですね。逆に「変わったなぁ～」と思うところは、PCゲームからPSPなど、コンシューマーに移行したことですね。

――日本ファルコムというと、ツイッターや公式サイトの掲示板、かつてはファルコムショップ、jdkバンドによるライブを定期的に行うなど、他のメーカーよりもファンとの交流というのを大切にされている印象を受けます。こういった部分は、やはり今までも大切にしてきた部分であり、今後も重要だと考えていらっしゃるのですか？

近藤　そうですね。やはりファルコムのゲームのことを「好きだ」って言っていただけている方たちというのは、私たちが今後ゲームを作り続けていく上で非常に大事な方々だと思っています。そういう方たちと触れあうためにも、ツイッターやフェイスブックなどを積極的に活用しているところです。

――30周年を記念して、ねんぷちの総選挙をやられましたが、1位レン、2位エステル、3位フィーナという結果でした。この順位に対しての感想はいかがでしょうか？　とくに『イース』の1作目のキャラが3位に入ったのが驚きでしたが。こちらの結果に関してはいかがでしたでしょうか。併せて、今後3位以下のキャラクターのねんぷち化の予定などはありますか？



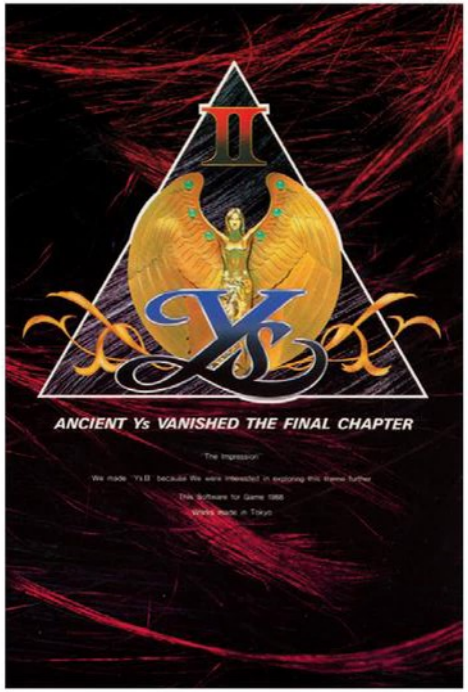
近藤　やっぱりフィーナが入ったのは意外でしたね。この企画が決まった時に、やっぱり『軌跡』シリーズのキャラが上位を占めるんじゃないかな、とは思ったのですが、まだまだ『イース』を応援してくださっている方がこれだけいらっしゃったんだなぁと。逆に安心しました。うれしかったですね。4位以下のキャラクターに関しても、スタッフ内では是非やりたいという意見が大多数でして、なんとか形にできればと思っていますね。

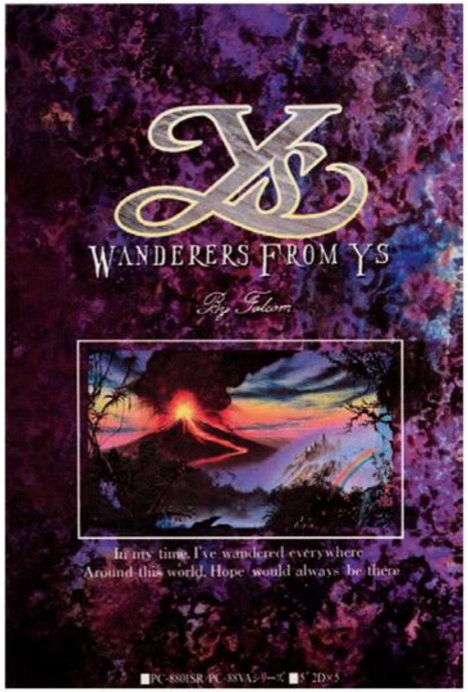
――ちなみに、ファルコムヒロインではなくヒーロー総選挙という企画のご予定はありますか？　また、もしその企画が実際に行われたとしたら、誰が1位になると思われますか。

近藤　ヒーロー総選挙に関しては、ユーザーさんからもよくご意見をいただいたりもしていますので、機会があればやってみたいと思いますね。1位は……難しいですね（笑）。でも、アドルが上位に入ってほしいなという気持ちはありますね。あとはもちろん『軌跡』シリーズのヨシュアやレーヴェ、ロイド、ランディにも頑張ってほしいところです。

――ねんぷちのイベントもですが、30周年記念として、さまざまなイベントを開催されています。今後、とくに　ファンに注目してほしいイベントを教えてください。

近藤　やはり東京ゲームショウには注目していただきたいですね。現時点では公式サイトで出展内容を公開していますが、それ以外にもサプライズを用意していますので、ぜひ会場にお越し下さい。ゲームショウが終わると10月にはOVA『空の軌跡』のイベントが調布で行われます。ここでは上映会はもちろんなのですが、ｊｄｋバ





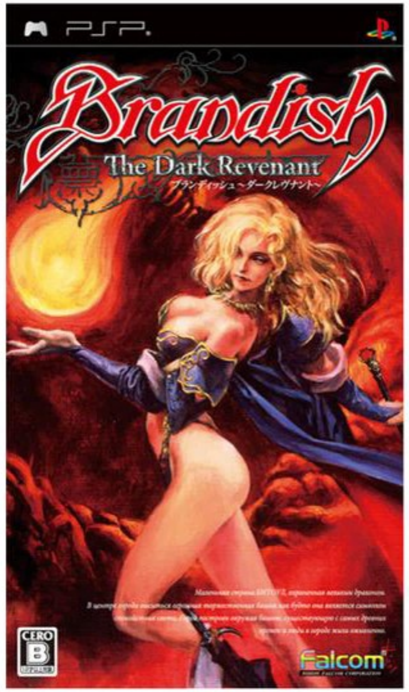
ンドによるライブイベント、しかもこちらはランティスさんとのジョイントライブになっていますので、今までにないものになるのではと思っています。

―近年では、『イース』のキャラと『軌跡』キャラが一堂に会する『VS.』。また、最近では、日本一ソフトウェアさんの『クラシックダンジョン2』の『軌跡』や『イース』キャラの登場や、コンパイルハートさんの『超次元ゲイム ネプテューヌ mk2』にファルコムちゃんが登場するなど、自社、他社とのコラボタイトルが発表―発売されています。日本ファルコムとして、他社とのコラボタイトルを制作するとした場合、どういったタイプのゲームにしたいと思いますか？

近藤 今までは参加させていただいているという立場なのですが、もしファルコムでそのようなゲームを作るということになったとしたら、まずはファルコムらしい「しっかりとしたゲーム作り」という点を念頭に作っていくと思いますね（笑）。

―今後のファルコムについて、何かお考えになっていることはありますか。また、日本ファルコムという会社として挑戦してみたいことはありますか？

近藤 今、「ゲーム」というのは今まで以上に形を変えて広がっていると思うんですよね。今までのゲーム機、PCのほかにもスマートフォンなどで遊べるソーシャルアプリなどもそうですよね。そういう意味では、ゲームをプレイする人口というのは爆発的に増えてきていると思うんですよね。そういった中で、ファルコムがどうなっていくべきか、もしくは、ファンのみなさんがファルコムにどうあってほしいかというのは被っていくと思うんですよ。それは、ファルコムが今まで以上に、しっかりと作り込んだRPGゲームを作っていくということなんだと思います。





『軌跡』シリーズに限らずですが、ゲームショウでは様々な情報を発表いたしますので、そちらも楽しみにお待ちください。

―日本ファルコムに入りたいと思っている若いファンに向けて、アドバイスをいただけますか。

近藤 まずひとつ言えるのは、日本ファルコムっていう会社は、例えば開発スタッフはそれ専門でやってきた人ばかりではないんです。今プログラマーをやっているスタッフが、大学時代は経済学を専攻していたりということもあります。なぜこういう人たちが今前線で活躍しているのかというと、「ゲームを作りたい」という情熱をきちんと持っているんです。専門的な技術を持っている人はもちろん重視することはするのですが、その情熱をきちんと持っている人は行動にも表れますので、そこを大切にしたいです。あとは、ゲーム制作というのはチームワークが非常に大切な作業です。そのためには相手を思う「想像力」が必要になってくると思いますので、そこも大切な要素だと思います。

―最後にファンへメッセージをお願いします。

近藤 シリーズ最大のクライマックスの名に恥じないものになっているかと思いますので、楽しみにしていただければと思います。また、『零』をやっていない方は、今がプレイするチャンスです（笑）。『軌跡』シリーズに限らずですが、ゲームショウでは様々な情報を発表いたしますので、そちらも楽しみにお待ちください。30周年を迎えたファルコムですが、今後も真心を込めてゲームを作っていきたいと思いますので、今後ともよろしくお願いいたします。



ゲームの世界をより深く知ることができるアイテム

ファルコムのゲームのドラマCDは、原作ゲームと同じ声優を使用し、ゲーム本編では語られなかったストーリーや裏設定が楽しめるものだ。最近のゲーム同梱版は本編によりリンクした凝ったものも多い。最新作『碧の軌跡』でもオリジナルドラマCD同梱版が発売されるので気になったら早めに予約しよう。

英雄伝説 空の軌跡 ウロボロス・レポート



福音計画を結社の側から検証する

謎に包まれた組織<身喰らう蛇>、そして彼らが起こした<異変>と呼ばれる事件。それらを解き明かすのは、なんと<執行者>No.0、道化師カンパネルラ！彼は軽妙な語り口で、空の軌跡FC、SCで起きた事件を、結社の側からの視点で切り取り、事件の全体像を明らかにしていく。果たしてワイスマンの背後にあったものとは?

価格：3000円
発売日:2010年3月27日
収録：60分
発売元：キャラアニ

Ys Ⅱ ～天空の失楽園～

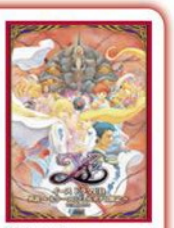


次の冒険は天空の国イース

「ダームの塔が沈黙しました」謎の男たちの会話は、アドルがダルク＝ファクトを倒し、揃ったイースの本によって不思議な光に包まれて、天空へと運ばれている時に呟かれた。天空に浮かぶ国イースで少女リリアと出会い、運命に導かれて、フィーナを、そして世界を救うためのダームとの本当の戦いが始まるのだった。

価格：3150円
発売日:2009年12月26日
収録：60分
発売元：キャラアニ

異説 ～もう一つのフェルガナ冒険記～



過去のフェルガナに何があったのか?

主人公・アドルをはじめ、『イース フェルガナの誓い』ゲーム本編でも登場したキャラクター達が活躍するドラマCD。ドルと親友のドギは、ドギの故郷フェルガナ地方で不吉な噂を耳にして、行ってみることに。古代の戦士・カーンの物語が絡み合い、フェルガナの伝承の真実が明らかにされるのだった。現在と過去がリンクした冒険が始まる。

価格：※1
発売日:2010年4月22日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡 AC（アドバンスド・チャプター）



ツァイスに立ち寄ったエステルたち

レンを探して諸国を旅していたエステルとヨシュアはツァイスの街に戻ってくる。出迎えてくれたティータと、レンやオーバルギアのこと、お互いの近況話などに花を咲かせる。その時アガットの乗った定期船が不時着した報を受け、救助の協力を申し出る。ドラマ＋『空を見上げて』等3曲の歌がフルに収録された意欲作だ。

価格：3150円
発売日:2010年3月27日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 零の軌跡 ～光と影の棲む街～



特務支援課の結成秘話が語られる

新米捜査官としてロイドが赴任したのは出身地である巨大貿易都市・クロスベル。急成長を遂げる一方で2大国間の緊張に晒され、マフィア、密貿易など多くの暗黒面も抱えていた。そんな中で新設された『特務支援課』へ配属されるロイド、エリィ、ティオ、ランディらの活躍が見られる『零の軌跡』本編の序章をドラマＣＤ化。

価格：※3
発売日:2010年9月30日
収録：60分
発売元：キャラアニ

イース&空の軌跡vs.ヴァン・ジョー



ヴァン・ジョーとは何モノ!?

魔王ガルシスを打ち倒し、元の世界へ帰ってきたはずのアドルやエステル達は、何故か「前よりユルい」異世界ザナドゥに召還されてしまう。そこでは、アドルに対して赤毛キャラ対決を挑むアガットや、ティータにメロメロなガッシュ等、おかしなことが続く。謎の敵・ギャラクシー・ヴァン・ジョーの登場で混乱はクライマックスに!?

価格：※2
発売日:2010年7月29日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 零の軌跡 プレストーリー －審判の指環－



エレボニア帝国内で不穏な事件が

エステルとヨシュアは遊撃士トヴァルと共に、エレボニア帝国内で起きていた連続行方不明事件を調査していた。驚異的な力を出したかと思えば、次の瞬間には事切れる不気味な襲撃者たち。謎の鍵は指環なのか。『空の軌跡』から『零の軌跡』へのプレストーリー。電撃マ王で連載されていた同名コミックをドラマCD化。

価格：3150円
発売日:2010年12月18日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡 オリビエ物語 ～未完成の叙事詩～



旅の楽士・オリビエの活躍を凝縮

帝国に戻ったオリビエは、親友のミュラーを呼び出し、普段の歯の浮くような叙情詩ではなく叙事詩を奏でる。それはリベール王国での彼の足跡を辿るものだった。エステル、ヨシュアとの出会い、オリヴァルト皇太子としての世紀の大芝居、そして最大の敵・オズボーン宰相との二人きりの密談。ミュラーは歌に覚悟を感じ取る。

価格：3150円
発売日:2010年12月18日
収録：60分
発売元：キャラアニ

※1 PSP用ゲーム『イース フェルガナの誓い』限定版（価格：6930円）に同梱
※2 PSP用ゲーム『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』限定版（価格：7980円）に同梱
※3 PSP用ゲーム『英雄伝説 零の軌跡』限定版（価格：7980円）に同梱

日本ファルコム30周年特別企画!

ゲームでは語られなかった各キャラクターのストーリーがフルボイスで楽しめる

日本ファルコム ドラマCD パーフェクトカタログ

英雄伝説 空の軌跡SC ～繋がる絆～



『空の軌跡SC』の物語が甦る

リベールでのクーデター事件の後、ヨシュアはエステルとの思い出を捨て、自らの過去を清算すべく一人運命に立ち向かう決意をする。一方、ヨシュアの失踪に落ち込むエステルはヨシュアへの想いに気づき、彼を探し出す決意をする。結社<見喰らう蛇>の世界を揺るがす陰謀の中で2人は再び出会えるのだろうか。

価格：3000円
発売日:2009年4月25日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡FC ～去り行く決意～



各キャラが語るクーデター事件とその顛末

リベール通信社の記者ナイアルとドロシーは、軍のクーデター事件の取材のため、関係者にインタビューを行う。登場人物たちが思い思いに語るエステルとヨシュアを中心とした若き遊撃士たちの活躍の軌跡。各キャラのその後やゲームでは語られなかったエピソードも含めて『空の軌跡FC』のストーリーが甦る。

価格：3000円
発売日:2009年4月25日
収録：50分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡 ヨシュア物語 ～封じられた記憶～



ヨシュアの失った記憶を再現する

かつて結社<身喰らう蛇>の執行者、漆黒の牙と呼ばれたヨシュア。彼の秘められた過去が今明らかになる。大好きな姉と兄のように慕うレーヴェとの幼き日々の記憶を封じられ、壊れた心を調整され暗殺者としてヨシュアが闇へ馴染んでいく中、ブライト家の襲撃、そして運命の少女、エステルと出会う。

価格：3150円
発売日:2009年7月25日
収録：60分
発売元：キャラアニ

空の軌跡 the 3rd ～魂の刻印～



ケビンとリースの忘れられぬ過去

リベール王国での事件より半年後のこと。グランセル大聖堂の地下に眠る「あるもの」を回収するため、星杯騎士ケビン・グラハムは従騎士となった幼馴染リース・アルジェントと再会した。それは二人にとって辛く悲しい過去と、再び向き合わなければならない試練だった。『空の軌跡the 3rd』の主人公、ケビンの過去が語られる。

価格：3150円
発売日:2009年7月25日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡 ティータ物語 ～繋がる想い～



エリカとアガットの関係改善は!?

レンの持つ<パテル＝マテル>に対抗する人形兵器<オーバルギア>を母エリカと父ダンが製造するこになり、久しぶりにラッセル家に帰ってきて素直に喜ぶティータは、自分も製造に加わるようお願いする。そんなある日、エリカが目の敵にするアガットが、月に一度の食事をしにやってくる。エリカはある実験をおもいつくが…。

価格：3150円
発売日:2009年11月28日
収録：60分
発売元：キャラアニ

Ys イース7 プロローグ ～綴られざる冒険譚～



6と7を繋ぐアドルの冒険がここに

ナピシュテムの匣から生還したアドルは、ドギ、テラ、ラドックたちと共に海賊船トレス・マリス号に乗り、カナン諸島を後にした。それから数週間、船上でずっとアドルのことを見ていたテラは、彼の元気がないのを気にかける。ある日、船はモンスターの襲撃を受け、アドルたちが迎え撃つ。それは新たな冒険の始まりだった。

価格：3150円
発売日:2009年9月17日
収録：60分
発売元：キャラアニ

Ys Ⅰ ～失われし古代王国～



アドルの最初の冒険の物語

「これぞ冒険だ！」誰も越えられないと言われた嵐の結界を抜けてエステリアにたどり着いた、その少年の名はアドル＝クリスティン。まだ幼さの残る赤毛の17歳の少年だが、好奇心に満ちた黒く輝く瞳と、身軽な体、そして決してあきらめない意志の強さを持っていた。6冊のイースの本を探し、世界を救うことができるのか。

価格：3150円
発売日:2009年12月26日
収録：60分
発売元：キャラアニ

英雄伝説 空の軌跡 クローゼ物語 ～翼、羽ばたくとき～



クローゼの最初の変化は学園時代

クーデターを防ぎ、祝賀会の前日、クローゼは手紙を書きながら、数年前、ジェニス王立学園へ入った頃のことを思い起こしていた。自分を変えたいと思っていたが、その変化は自発的ではなく、飄々とした風変わりな生徒会長、レクターと出会うこで起き始めた。そして、過去に世話になったマーシア孤児院に行く勇気を持つが…。

価格：3150円
発売日:2009年11月28日
収録：60分
発売元：キャラアニ


某月某日 編集Tさんから こんな連絡が入る。
次は レーヴァ物語 お休みして レポマンがやりましょう
やったことないんですけどっ
レポマンが ですか!?
今回のファルマガの内容にあわせてのことらしい。
とりあえず ファルコムさんがある 立川まで来て下さい!
ガタン
ゴトン
ガタタ
レポマンがかぁ…
ファルコムさんの中とか取材できたりするのかしら…!
ドキ
ドキ
あッ
来た来た 楽時さーんッ
お疲れさまでーース
日本ファルコムの在る街
聖地 立川巡礼
じゃさっそく行きましょうか
立川周辺を ウロつく旅に!!
立川周辺を ウロつく旅ッ!?
なんですそれ!!
描いたん・楽時たらひ
そ…そんな ちい散歩的な企画でいいの? ファルコムさんと関係ないような…
大丈夫ですよ 穴埋めページですから
そんなワケで ファルコムさんの本拠地 東京・立川駅周辺を 不肖・楽時たらひが レポートさせていただきます。


まず駅について 目に入るのが モノレールですね
おぉー カッコイイー
立川の魅力 その1
多摩モノレール
このモノレールのせいか 立川はよく アニメの舞台に 使われてるんですよ
詳しくは 「立川」「聖地」でググってね!
確かに いいモチーフ ですよねー
立川はオタクに 優しい地域 なんですよ
オタクご用達の店が 駅前でほとんど 網羅できるんです
ほぉぉ…
アニメイト ボークス
コトブキヤ
立川駅
ゲーマーズ
南口
フルコンプ
まんが王
街行く人を 見る感じ 老若男女問わず 人が多い気が…
オタク以外にも とっても 住みやすそう ですよね
ですねー
ざわ
ざわ
施設が色々と 充実してる ザ・ベッドタウン!
立川の魅力 その2
街並
ちなみに立川には ゲートボール場が 3つもあります。
ご老人も楽しい街、 それが立川!
コーン!


駅前は整頓されてて建物も近未来的なカンジだけど
ちょっとだけの距離
ほんの少し離れるだけで一気に昭和の匂いですねー
古き良きなつかしさが共存してるのも立川の特徴ですね
すごい看板
ショウワーーーッ
特にこの第一デパートのレトロ感といったらすごいんですよ
DAIICHI
ロゴじゃないカンバン
おお…昭和……!!!
言葉にできない安心感
ちょっとずんぐりしている店構え
すごい…そこかしこに昭和特有のアレが…!
天井の高さやら装飾やら…!!!
いいですよねー
そしてその中に堂々と構えるオタショップ達…
シュールだ…
そしてこの第一デパートの地下がまたいいんですよ
すごいトイレ…


立川で3番目にうまいスパゲッティのお店「サンモリ」!
こちらのメニューがまた懐しいかんじで絶妙で…
だだだだ
本日、都合により休ませていただきます。店主
OH…
ーー緊急なことにピンポイントでお休みでしたので
ー立川の特産を使ったラーメンを出してくれるというお店へ移動し
中国料理 五十番
クセがちょっとあるけどおいしい
料理によってはごぼうみたいになるんですねぇ
ずずず
ズズッ
はふはふ
あぐ
うどラーメンとうどサラダを食す
どんッ
うどサラダ
うどラーメン
立川の魅力その3
特産ウド
一生分のウド食べた気がする
ですねー
ーで
最後はもちろん
昭和記念公園も行ってきました
芝でした


でーーん
立川の魅力 その4
日本ファルコム
本当に存在してたんや…！
数年前にこちらのビルに移転したんですよ
おぉぉ…!!
じゃ入りましょうかねー
ちなみに旧社屋が入ってたビルは学習塾に占領されてました
あれ？何階だっけ？
覚えてない
ファルコムさんかぁ…
空の軌跡をプレイした時に
あんですってー
こんな王道で面白いゲームがあったんだってビックリしたなぁ…
なつかしさと新しさが混ざった落ちついた街 立川


ファルコム作品に感じられる堅実さとか
時代に流されないブレのなさというものは
この立川の空気が生んだものなんだなぁと思いました。
すごいなぁ立川
すごいなぁファルコムさん…！
ブルーーッ
あってた！
着きましたファルコムさんです！
とりあえず中には入らず
ここでひっそりあいさつということで！
お世話になってまーす
へー…
なんと徹底した穴埋め感！
ともあれ30周年おめでとうございますっ

あのキャストが再集結

OVA アフレコレポート

英雄伝説 空の軌跡 ソラノキセキ THE ANIMATION

『空の軌跡FC』発売から実に7年、遂にアニメ化だ。お馴染みのキャストも勢揃いして行なわれた収録の様子を紹介するぞ。

動くキャラに新たな魅力を発見

11月25日発売のOVA『空の軌跡 THE ANIMATION』のアフレコが8月13日に東京のスタジオで行なわれた。ゲームやドラマCDで何度も演じてきたキャストが、細かい動きや表情、そして脚本などから新たにそのキャラを演じていて新鮮だった。気になるストーリーはまだ内緒だが、『空の軌跡』ファンなら登場人物から想像がつくかも。もう少しだけ楽しみに待とう!

アニメ化は私たちの夢でした



斎賀みつき
(ヨシュア・アストレイ)

—収録の感想を教えてください
斎賀：神田さんといつかアニメーションで動く彼らを演じたいね、と言っていたことが本当に実現することができてまずは感無量というか、とてもうれしい気持ちでいっぱいです。かなりの勢いで動きまくっていますので、きっと見て手に汗握るんじゃないかと思います。
—自分以外のキャラクターで気になったのは？
斎賀：「役」をやってるとその役が気になるので、どうしてもエステルが気になってしまうんです。大変な子なんですけどかわいいな、と思ってしまいます。
—ファンの皆さんにメッセージを
斎賀：皆さんの長い間の応援と、ファルコムさんやバンダイビジュアルさんなど多くのお力があって、やっと映像という形で『空の軌跡』ができることになって本当にありがたいと思っております。まずは第1巻を楽しんでいただければと思っております。

神田朱未（エステル・ブライト）

手に汗握る戦闘です



—収録の感想を教えてください
神田：今までずっとドラマCDで演じていたものが、動きがついたことによってエステルだったらより元気よく見えたり、表情豊かだったりで、それを観ていただけるのがとても楽しみです。あと戦闘シーンは本当に激しく動いていて息が切れました。
—自分以外のキャラクターで気になったのは？
神田：ヒツジンがかわいくて、イベントの時に声を入れたいと言っていたんです。今日、本当に勝手にアドリブで「ひっつー」って入れよう、とすごく悩んだんですけど、常識的に考えて自粛しました（笑）。ヒツジンかわいいです。
—ファンの皆さんにメッセージを
神田：皆さんのたくさんの応援があってやっと私たちの夢でもあったアニメ化というところまでいきつくことができて、本当に感謝の気持ちでいっぱいです。今までずっと応援してきてくださった方が、楽しんでいただけるポイントを盛り込み、今回初めてこの作品にふれる方も、喜んでいただける作品になっていると思いますので、ここからまた大きな輪が広がっていけばいいなと思います。

銀河万丈（ナレーション）

—収録の感想を教えてください
銀河：待望のアニメ版・第1作、冒頭の第一声とは光栄です。
—アニメ化に際して見所もしくは聞き所を一言。
銀河:んー。政府の皆さんには、エネルギー問題の参考にして欲しい。
—ファンの皆さんにメッセージを
銀河：観るべし、絶対に観るべし、観れば判る！



▶前列左から西原久美子、斎賀みつき、神田朱未、今野宏美、皆口裕子、庄司宇芽香（ジョゼット役）、後列左から近藤孝行、塩山由佳、緑川光、龍田直樹（ラッセル博士役）、銀河万丈、子安武人、三浦祥朗（敬称略）

西原久美子
(レン)



—収録の感想を教えてください
西原：今回、初めて絵に合わせたんですが、正直緊張しました。今までは自由に自分の間で作っていたので、はたして絵に合わせることができるんだろうか？ とドキドキでした。できあがりが楽しみでしょうがないです。
—ファンの皆さんにメッセージを
西原：今回はサービスショットがいっぱいでびっくりしました。あんなところやこんなところも楽しめますよ♡ ほかにも戦闘シーンだとか可愛いシーンだとか、いろんな魅力が満載です。ぜひ楽しみにみていただけたらと思います。

塩山由佳（シェラザード・ハーヴェイ）



—収録の感想を教えてください
塩山：今までゲームとドラマCDとやってきたんですけど、ここまでエステルたちと一緒に行動したのが初めてだったので、パーティー感というか一体感が楽しかったです。
—ファンの皆さんにメッセージを
塩山：収録をしてて出演者の1人として、本当に楽しかったのでぜひ見ていただきたい。シェラザードも結構色々なところで活躍しました。中身は見てのお楽しみです。

皆口裕子（クローゼ・リンツ）



—アニメでのクローゼはどういうキャラクターですか？
皆口：長いストーリーのうち、どの部分のクローゼなのかと思ったらまだ学生服を着ていて、一所懸命走ってるところとか本当かわいらしくて、実際動くと分かりやすいと思いました。
—ファンの皆さんにメッセージを
皆口:『空の軌跡』が7年目になるとさっき聞いたんですけど、長い間皆さんが応援してくださったのでアニメにまでなったと思うので、その待っていた甲斐がある作品になっていると思います。ぜひ楽しみになさってください。

子安武人（オリビエ・レンハイム）



—アニメでのオリビエはどういうキャラクターですか？
子安：今までゲーム、ドラマCDと飄々とした感じで戦えば強いし、かっこいいイメージがありますが、今回は情けないところもある意外に面白ポジションにいってるところが、アニメならではなのかなと思います。
—ファンの皆さんにメッセージを
子安：アニメーションは本当によく動いてますし、アクションシーンが大事に描かれてるので非常に面白いものに仕上がってると思います。皆さんが待ちに待ったアニメーションだと思いますのでぜひとも見ていただけると嬉しいです。

近藤孝行（アガット・クロスナー）



—収録の感想を教えてください
近藤:動いているアガットさんに声を当てられるって言うのは非常にこうテンションが上がったと言いますか、「テンションアガット」しました！ゲームとは違った一面を見ることができて、非常に楽しく収録させていただきました。
—アニメでのアガットはどういうキャラクターですか？
近藤：今回のアニメでは、エステルやらティータやら後輩たちの面倒をよく見ているちょっと優しいお兄ちゃんというところが加わっていて、新たな発見がありました。
—ファンの皆さんにメッセージを
近藤：ストーリーが壮大で、この先の展開が皆さんと同様に僕もすごい楽しみです。Vol.1は面白いものになっていると思いますのでぜひ見てください。

今野宏美（ティータ・ラッセル）



—収録の感想を教えてください
今野：出演者の皆さんがおっしゃってる通りで、私も「アニメ化万歳！」みたいな気分です。非常にかわいらしい絵柄で嬉しいなあ、と思いました。
—ファンの皆さんにメッセージを
今野:皆さんのおかげで、アニメ化までできたと思ってます。これからもたくさん、たくさん、応援していただければ、これからもいっぱい、いっぱいアニメのシリーズもできてくるかも？ と思っていますので、さらにさらなる熱い応援をなにとぞよろしくお願いします！

緑川光（レーヴェ）



—収録の感想を教えてください
緑川：コメントまさに一球入魂って感じで、貴重な台詞を言わせて頂きました。自分的には満足しております (^-^)
—ファンの皆さんにメッセージを
緑川：息の長い良質なゲームのアニメ化と言う事で、期待されている方も多いと思います。自分もその1人です。なので、この作品が少しでも良いものになるよう努力しますので、是非、ご覧下さいませ m(_ _)m

アニメ公式サイトほか、一般プレイガイドにてチケット販売中

英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION 30th ～Anniversary Festival～

■出演者
神田朱未（エステル役）／斎賀みつき（ヨシュア役）／今野宏美（ティータ役）／西原久美子（レン役）／三浦祥朗（ブルブラン役）、jdk BAND、飛蘭、ちょうちょ、米倉千尋、美郷あき
監督：橘正紀、脚本：上江洲誠
and more…
■会場 調布市グリーンホール
■開催日／開場／開演時間
2011年 10月9日（日）
【昼の部】開場 12:00 開演 13:00
【夜の部】開場 17:00 開演 18:00
■チケット料金全席指定：5,000円（税込み）
■イベント内容
ＯＶＡ１巻をまるっと１本分上映！
神田朱未さん（エステル役）、斎賀さん（ヨシュア役）ら豪華声優陣が「空の軌跡」を語るトークショーや、jdk BANDが贈る、メモリアルイベントバージョン・スペシャルライブを敢行！ゲストヴォーカルも参加予定！
■公演に関するお問い合わせ
インフォメーションダイヤル 03-5793-8878 (平日13時～18時)

2週間限定劇場上映決定!!

【上映日】vol.1 2011.10.15～28 vol.2 2012. 1.28～2.11
【上映場所】シネマサンシャイン池袋、立川シネマシティ、テアトル梅田

■製品情報

【スタッフ】
監督:橘 正紀
シリーズ構成・脚本:上江洲 誠
キャラクター原案:日本ファルコム
キャラクターデザイン・総作画監督:野崎あつこ
アニメーション制作:キネマシトラス
【キャスト】
エステル・ブライト:神田朱未／ヨシュア・アストレイ:斎賀みつき／シェラザード・ハーヴェイ:塩山由佳／オリビエ・レンハイム:子安武人／ティータ・ラッセル:今野宏美／アガット・クロスナー :近藤孝行／クローゼ・リンツ:皆口裕子／レオンハルト:緑川 光／ブルブラン:三浦祥朗／レン西原久美子
【公式HP】www.sora-anime.com

■パッケージ

重厚感溢れるストーリー展開で多くのファンを魅了し続ける「英雄伝説 空の軌跡」がついに映像化！
ゲームの魅力をそのままに、新たな解釈で楽しめるストーリー展開と息をつかせぬアクションシーンを体感せよ!!
●製品情報
Blu-ray & DVD vol.1 11.25on SALE
初回限定版にはイベントパンフレット縮刷版、特製生フィルムほか特典満載！
BD初回限定版¥8,190(税込)
BD通常版¥6,090(税込) DVD通常版 ¥5,040(税込)
(全２巻シリーズ)
＜BD通常版・DVD通常版 共通特典＞
封入特典：特製ブックレット（16P）
映像特典：ノンクレジットOP&ED、オーディオコメンタリー
販売元：バンダイビジュアル



発売直前の『碧の軌跡』OVA『空の軌跡』とJDKバンドライブの豪華イベント

ファルコムJDKバンド 2011 サマーライブ in nicofarre

夏真っ盛りの8月12日に、とても熱いjdkバンドのライブが行われた。場所は、六本木ニコファーレ。なんといっても360度LEDモニターに囲まれたご機嫌で快適な空間だった。ライブは1曲目から『零の軌跡』の『Inevitable Struggle』で会場は一気にヒートアップ。厚みのあるメロディー部隊でそれぞれに見せ場も十分な戦闘曲だ。ボーカル曲では、先行配信中の新作主題歌『碧い軌跡』やイカルス渡辺が熱唱するまさかの『星の在り処』。そして『俺達のレジェンド』、『銀の意志 金の翼』など、人気曲が惜しみなくつぎ込まれ、会場は大盛り上がり。夜の第2部ではニコ生への同時配信が行われ、会場の約300人の観客に加えて、7万人もの視聴者数を記録した画期的なイベントになった。凝った会場にすばらしい演奏とゲストでいい夏の思い出になったのだ。



約1年ぶりとなるjdkバンドのライブに、会場は大いに盛り上がった


「殴りに行こうぜ！」の激しいシャウトだけでなくバラードも披露したボーカルのイカルス渡辺

▶お楽しみはまだ先!?『空の軌跡』トーク

第1部のトークゲストはOVA『空の軌跡』より、エステル役の神田朱未さんとアガット役の近藤孝行さん。ちょうど収録を翌日に控えての緊張と気合が伝わってきた。乱入してきたエステル・カナコ・ブライトにタジタジになったり、イベントや劇場公開の情報が発表されて会場がどよめいたり、あっという間のゲストパートとだった。

ゲストの神田朱未さんと近藤孝行さんからコメントをいただいたぞ。

――今日のイベントの感想は?

神田：あっという間に終わってしまった感じなんですけど、皆さんが『空の軌跡』などファルコムさんのゲームが大好きだという想いが伝わってきて、すごく楽しかったです。アニメも頑張ろうと改めて気合が入る、そういうイベントでした。

近藤：あっという間でしたけど、すごく楽くて、いいイベントに参加させていただきました。男性の方から(アガット)コールをいただくというというのは中々ないのでうれしかったです。

――ファンの皆さんへメッセージをお願いします。

神田：遂にアニメ化までやってまいりました! 残すは劇場版と言おうと思ったら、劇場でもかかるということを今日知り、一度に夢が叶いうれしいです。皆さんの期待にこたえられるアニメになっていると思いますので、11月25日を楽しみに待っていてください。

近藤：ゲームをプレイした方もそうでない方も、一回見ていただきたいです。戦闘シーンはすごくカッコいいし、ストーリーも面白いし、演出面もすごくいい感じなのでぜひ観ていただきたいと思います。


『碧の軌跡』主題歌の『碧い軌跡』も担当するボーカルの小寺可南子は軽妙な関西弁トークでのMCも魅力


時に切なく、そして攻撃的なメロディーも出すバイオリンを担当した水谷の笑顔がまぶしい


ツインボーカルでは、全8人のバンドがフルパワーでボルテージも最高潮に



初参加のキーボード上倉は、昔からのファルコムファンで『イース2』OPに特に力が入った


ニコ生同時配信では視聴者のメッセージがそのまま会場に流れ、観客やステージにもダイレクトに伝わって盛り上がった


ハードなバンドサウンドをしっかりと支えたドラムの岡島。好きな曲は『ダイナソア』の『GOD!』というファルコムゲーム通



ゲームに詳しい水橋さんに柿原さんがなんとかついていく第2部のゲストトーク


しっかりと作り込んでもらってかなり気合の入ったコスプレ姿！でも、しゃべると関西弁なギャップも良かった!?_

▶貴重な実機プレイにティオすけ大興奮!!

第2部のトークゲストはPSP用ゲーム『碧の軌跡』よりティオ役の水橋かおりさんとロイド役の柿原徹也さんだった。前作『零の軌跡』を深くやり込んでいる水橋さんは、収録の様子だけでなく、新作への強い期待を語ってくれた。初公開となった実機でのテストプレイでは、柿原さんがミニゲームに、水橋さんはかなり強い敵との戦闘に挑戦してどちらも会場がかなりどよめく展開で期待度の高さが感じられた。そして、なんと社長に直電して水橋さんがWEBラジオをやることが決まってびっくり。9月後半配信スタート予定なのでゲームと合わせて要チェックだ。

ゲストの水橋かおりさんと柿原徹也さんからコメントをいただいたぞ。

――今日のイベントの感想は?

水橋：ライブではファルコムさんの作品や軌跡シリーズがすごい好きなので、馴染み深い曲をいっぱい演奏されてて客席側で見たかったです。トークパートではみっしぃの着ぐるみ着させてもらったり、小寺ティオちゃんと一緒にお喋りできたりして、とても楽しかったです。

柿原：今回のイベントは、この場にいるお客さんたちの歓声、ネットを通しての日本中、さらに世界にもこの映像が届けられたという、今まで僕が経験したことのないような新しい試みで、参加できたことを非常にうれしく思ってます。

――WEBラジオが始まりますがどういうものにしたいと思いますか?

水橋：キャストの方を呼んで色々な話を聞きたいな、というのはもちろんなんですけど、個人的に小寺さんをすごい好きになってしまったので、ユニットで漫才して、全部関西弁でテーマソングを歌ってもらって…というのができるくらい盛り上がるといいな、と思ってます。よろしくお願いします。

柿原：水橋さんがDJされたら多分ゲームについて30分話して間に挟む2～3分のミニコーナーみたいなラジオになりそうなので、僕がそのラジオに呼ばれたらゲームのことがより詳しくなって帰っていくんだろうな、と思います。

――ファンの皆さんへメッセージをお願いします

水橋：9月末に発売する『碧の軌跡』は前作『零の軌跡』をまだやってないという人は、そこから続いているので、やっていただけたらより分かりやすくなると思います。プレイされている人はまだ1ヶ月あるので、復習の意味で2周目をやると、終わった頃にちょうど出るので、そういう感じで楽しみに待っていただけたら、そのきっかけになれたらうれしいと思ってます。

――『零の軌跡』は仲間たちが初めて出会って、そこで巻き起こった事件だったのが、今回は、その気心知れた仲間たちの絆が深まっていくような話になっていますので、プレイしながら感じてもらって、WEBラジオやCDドラマなどがあれば、また楽しみにしてもらえればうれしいかな、と思います。

啄木鳥しんき
ファルコム大好き!







みんな集まれ! ファルコム学園

新久保だいすけ

ダルク先生の住宅事情



○○○の塔



準備



魔物同士



空気よめる子 よまない子



お茶会



アドル砲



ファルコムニュース

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

イースネクサス
大人数対抗戦イベント開催！

ファルコムの名作ＲＰＧの世界を舞台としたソーシャルゲーム・イースネクサス。大興奮の『ギルド対抗戦』イベントが開催されるぞ。対抗戦は期間内に所属ギルドの仲間たちと共に倒した魔物の数を競う方式で行われ、初心者から上級者まで楽しめる仕様となっている。ギルドメンバーへの救援がレベルに関係なく可能になるので、この機会にたくさんの友達を作って冒険に出かけてみよう。



Natural Photo Clock
アプリで『碧』を先取り！

iPhone・iPadで楽しめる時計付きカレンダーフォトスタンドアプリ「Natural Photo Clock」。今回は最新作『碧の軌跡』の発売を記念して特別版が配信される。『碧』の主題歌「碧い軌跡」のフル・カラオケ・ＯＰバージョンをの３曲が収録されており、曲に合わせてムービーカットなどが表示される。250円。８月末配信予定。アプリ本体はAppStoreにてダウンロード可能(無料)。



碧の軌跡アクセサリーセット
お気に入りのキャラは誰？

プレイステーションポータブルが収納できるポーチとイヤホンのセットが最新作『碧の軌跡』と同日に発売決定。ポーチのイラストは人気キャラクターのエリィ・ティオ・ノエル・リーシャの全４種類、イヤホンは『碧の軌跡』のロゴ入りだ。お気に入りのキャラクターのポーチにＰＳＰを入れて外でも『碧』を楽しもう。９月29日、フジワークより発売。各3129円（税込）。



英雄伝説 零の軌跡 1
特務支援課の活躍をコミックスで！

島草あろうが描くコミカライズ版『英雄伝説 零の軌跡』が登場。ゲームのストーリーに忠実ながらコミックスならではの独自の魅力を持ったもう一つの『零の軌跡』が展開される。ロイドたちの軌跡をコミックスでもチェックしよう。９月27日、アスキーメディアワークスより発売。893円（税込）。



英雄伝説 零の軌跡 ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
とことん楽しむ『零』の世界

『英雄伝説 零の軌跡』の世界を完全攻略するための攻略本と設定資料集をまとめて１冊に収録。数多のやり込み要素や周回プレイの楽しみ方も徹底的にフォローー、さらにここでしか見られない設定ビジュアルも多数収録されている。アスキーメディアワークスより好評発売中。1890円（税込）。



英雄伝説 零の軌跡 スペシャルコレクションブック
零の全てがここに集結！

ＰＳＰ用ソフト『英雄伝説 零の軌跡』のファンブックがついに登場。美麗なイラストギャラリーや数々のゲーム内ビジュアル、各キャラクターのエピソードなどがたっぷりと収録された豪華仕様となっている。『零』の世界をより深く知ることができるファン必見のアイテムだ。新紀元社より発売中。1890円（税込）。





月刊FALCOM MAGAZINE Vol.07

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
ライティング	宮崎洋平 小西和雄
デザイン・DTP	さとうだいち 武田崇廣（テクノデコ）
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
協力	バンダイビジュアル株式会社 株式会社キャラアニ 株式会社アスキー・メディアワークス
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社









イース&空の軌跡VSヴァン・ジョー

○キャスト

アドル・クリスティン
エステル・ブライト

ヨシュア・ブライト
アイシャ=サリ=エドナス
ティータ・ラッセル
エリカ・ラッセル
ダン・ラッセル
アガット・クロスナー
オリビエ・レンハイム
ガッシュ

ナレーション
ダーム
ガルバラン
アグニージャ
ギャラクシー・ヴァン・ジョー

○アバンタイトル

ナレ　「失われし大地。その名を《ザナドゥ》。かつて桃源郷と呼ばれたこの地を支配せんとした、《魔王ガルシス》。その野望は、異世界から来た戦士達によって打ち砕かれた。彼らは元の世界に戻り、それぞれの日々を暮らしていたのだが……」

■第1章

エステル「第1章。またしてもザナドゥ」

○森の中

寝ているエステル。

エステル「Zｚｚ……」

ヨシュア、起こす。

ヨシュア「起きて、エステル」
エステル「んんぅ……もう朝ぁ？」
ヨシュア「エステル！　何かおかしいんだ。気づいたら、こんなところに……」

鳥たちの鳴き声（ちょっとおどろおどろしいやつ）

エステル「……あー、夢か」
ヨシュア「え？」
エステル「まだ夢見てるのよ。じゃ、もいっかい寝るー。おやすみー」
ヨシュア「エステル、起きて！　夢の中で夢を見てるってこと自体がおかしいじゃないか！」
エステル「むずかしいこと、わかんないー」
ヨシュア「エステル、起きて、エステル！」

×　×　×

エステル「ふわぁ……よく寝た」
ヨシュア「目が醒めたら全然違うところにいたっていうのに、冷静だね、君は……」
エステル「遊撃士たるもの、何事にも動じない強い心を持たないとね！」
ヨシュア「鈍感なだけだと思う……」
エステル「ていうか、ここ、ザナドゥじゃない？」
ヨシュア「え……」
エステル「ほら、前にも飛ばされたじゃない。なんか気づいたらここにいてさ。で、ヨシュアと会えたけど、操られてて」
ヨシュア「そうだ……それで、君とアドルさんに助けてもらって……でも待って。あの時確か、魔王ガルシスを倒して、この世界は平和になったんじゃ」
エステル「そういえば、そうよね。あの……ほら、なんとかかんとかーって剣を使って！」
ヨシュア「あのね……なんとかかんとかじゃなくて……」

次の2セリフ、ふたり同時に。

エステル「ナントカカントカー」
ヨシュア「ドラゴンスレイヤー」

エステル「ほら、だいたいあってるじゃない」
ヨシュア「カケラもあってないよ！」

ガサガサと草が揺れる音。

エステル「誰!?」
ナレ「草むらから、アドルとアイシャが現れた」
アドル「君たちは……！」
ヨシュア「アドルさん！　それに……」
エステル「久しぶりー！　あ……あ……」
アイシャ「アイシャよ、ア・イ・シャ！　まったく、直前にナレーションが言ってるんだからちゃんと聞いててよ！」
エステル「あはは、ごめんごめん。でも久しぶりだねー。元気してた？」
ヨシュア「待ってエステル！　前みたいに、操られているかもしれない」
アイシャ「それはこっちのセリフよ！」
ナレ「操られている目ではないとアドルは首を振った」
アイシャ「そう言われれば……」
エステル「私たち、またいきなり連れてこられて困ってるの」
アイシャ「それはこっちもよ。ね、アドル」
ナレ「アドルはうなずいた」
ヨシュア「そうですか……」
エステル「なら、とにかく歩いて、情報を集めないとね。今のままじゃ、なにも分からないわ」

×　×　×

ナレ「こうしてアドル一行は、エステルたちを仲間に加えて、旅を続けるのだった」
エステル「ちょっとー、あたしたちが最初に登場したのに、どうして『アドル一行』なのよ！　納得いかないんですけど」
ナレ「え？　そう言われても……。とにかく、旅を続ける一行の前に、ひとりの男が現れた」
アガット「おおっと、待ちやがれ！」
エステル「アガット！」
ヨシュア「気をつけて、エステル。なんだか様子がおかしい」
アガット「へっ……おい、そこの赤毛！」
アドル「え、僕？」
ナレ「アドルは、自分を指差した」
アガット「そう、お前だお前。悪いがここで死んでもらうぜ」
エステル「ちょっと！　なに言ってるのよ！」
ヨシュア「やはり、操られているみたいだ」
アイシャ「でも、魔王ガルシスはあたしたちの手で倒したじゃない。だとしたら、いったい誰が……」
アガット「操られてるだぁ？　へっ、カン違いしてもらっちゃ困るぜ。俺はただ……」
アイシャ「ただ？」
アガット「そこの赤毛と、キャラがかぶるのがガマンならねぇんだよ！」

エステル「……はい？」
アガット「赤毛キャラはこの世界にふたりもいらねぇ！　どっちが真の赤毛キャラか、この場でハッキリさせてやる！」
ヨシュア「そんな理由で……」
アガット「問答無用！　はあーーーーっ！」

キン！　と剣で剣をはじく。

アドル「ぐっ！」
ナレ「アドルは、とっさに剣で受け止めた」
アガット「やるじゃねえか……そうこなくちゃな！」
アドル「はっ！」

しゃっ！　と剣を振るうアドル。

ナレ「アドルは、剣を振るった」
アガット「そんなんじゃあたりもしねえぜ！」
アドル「やあぁ！」
ナレ「アドルは、さらに剣を振るった」
アガット「よっと！　今度はこっちからだ！　はあっ！」
ナレ「アドルは、身をかがめて剣を避けた」
アガット「ほらほら、どうしたどうした！」
ナレ「アドルは、最初の剣をすんでのところでかわし、次は自らの剣ではじき、さらに次の剣を受け流しつつ……」
アドル「あの、ちょっと」

ナレ「剣は火花を散らしながらぶつかり合い、アドルは……」
アドル「ちょっと！」
ナレ「なんですか⁉　いま大事なシーンの真っ最中で……」
アドル「うるさいんだけど」
ナレ「え？」
アドル「戦いに集中出来ないから、少し黙っててくれないか？」
ナレ「でも、これが私の仕事ですし……」
アドル「戦闘中にナレーションがついた事なんてなかったじゃないか」
ナレ「そ、そうなの？　アレ？　そうだっけ？　そう言われてみれば……でも今さらやめるのも……。え、どうしても？　……はーい、わかりました。それじゃ手っ取り早く。アドルはアガットを倒したっと」
アドル「たーーっ！」
アガット「そんなの、アリかよっー！　ぐあっ……！」

ばたり、とアガットが倒れる音。

ヨシュア「アガットさん！」
アガット「ぐ……いったい俺は、なにを……」
エステル「よかった！　正気に戻ったのね」
アガット「教えてくれ、エステル、ヨシュア。いったいここは……」
エステル「ザナドゥよ。前にも来たことあるでしょ？　どうや

ら、また同じように飛ばされて来たみたい」
ヨシュア「いや……前とは違う」
アイシャ「なんですって？」
アガット「前とは違うって、どういうことだ、ヨシュア⁉」
ヨシュア「前より……ユルい」
アイシャ「は？」
ヨシュア「ユルいんだ。アガットさんが襲ってきた理由は『赤毛キャラがかぶるから』だし、アドルさんは普通にナレーションに突っ込んでるし」
エステル「そう？　ザナドゥってそういう世界じゃなかったっけ？」
ヨシュア「違う！　目を覚ましてくれエステル！　君もこの世界に来てからなんか変じゃないか⁉」
アガット「変っつーか……」
アイシャ「エステルって、もともとこういう人でしょ？」
ヨシュア「えっ？」
アイシャ「細かいことは気にしない」
アガット「なにが起きても『ま、いっか』」
ナレ「アドルは、同意して深くうなずいた」
ヨシュア「た、確かにそういうところはあるけど……」
エステル「いやー、そんなに褒められると照れるわねぇ」
ヨシュア「褒めてないよ！」
アイシャ「心配することないんじゃない？　まだ序盤だし、これからこれから」
エステル「だよね～」
ヨシュア「……この二人、似てるのはツインテールだけじゃないのか」
アイシャ「きっとラストにむけて、ガンガンと盛り上がっていくのよ！」
ダーム「いや、お前達の冒険は、ここで終わりを告げるのだ」

ハッ！　と息を呑む一同。

アイシャ「誰⁉」
ダーム「久しいな、アドル＝クリスティン」
アドル「お前は……ダーム！」

※ダームは巨大な黒真珠の形をしています。

エステル「見てみて、ヨシュア！　でっかい黒真珠よ！　うわ～高そう～！」
ヨシュア「エステル……いまはそういうこと言ってる場合じゃないと思う」
アイシャ「あれ、なんなの？　アドル」
アドル「奴は魔王ダーム。すべての魔物とすべての魔法の根源だ」
ナレ「アドルは超簡単に説明した」
アガット「すべての根源だと⁉」
アイシャ「とてつもなくやっかいそうな相手ね……」
アドル「どうしてお前がこの世界に⁉」
ダーム「ククク……この世界に召還されたのが、貴様たちだけだと思うなよ」

アドル　「お前も召還されたというのか……！」
ダーム　「貴様たちの命運はここで尽きる。すべての魔法は、私には通用しないのだからな。ククク……ハハハハハ！」
アドル　「くっ……ここには、クレリアソードはない。一体どうすれば……」
エステル　「ボルカニックレイブ！」
ヨシュア　「シャドウスピア！」
　アーツ発動音。
ダーム　「ぐあーーーっ！」
エステル　「よし、効いてる効いてる」
ダーム　「な、なぜだ……あらゆる魔法は通じぬはず……」
エステル　「だって、アーツって普通の魔法じゃないし」
ダーム　「な、なに!?」
アイシャ　「なるほど！　あたしたちの世界の魔法とは、理（ことわり）が違うものね。そりゃ効くわけだ」
ダーム　「そ、そ、そんな理屈が通じるものか！」
ヨシュア　「そう言われても、通じちゃってますし」
エステル　「ね、次はクラフトが効くか試してみましょ」
アガット　「それじゃ俺の出番だな……へへへ、覚悟しろよ、この石っころ！」
ダーム　「石ではない！」
アガット　「細かけぇことはどうだっていい！　いくぜ！　ドラグナー、エッジィ!!」

　アガット、クラフト発動音。
ダーム　「ぐあーーーーーーーっ！」
　ダームが砕け散る音。
ナレ　「ダームは、こなごなに砕け散った！」
アガット　「よっしゃあ！」
　チャリーンチャリーンと、ドロップアイテムを拾う効果音。
エステル　「♪黒真珠、黒真珠～、売ったらお金がいっぱいで、いい武器いっぱい買える～」
アイシャ　「落ちてるものは根こそぎ拾う！　基本よね～」
アドル　「これなら凄い装備が合成できそうだなぁ」
ナレ　「アドルはダームのカケラを集めながら微笑んだ」
エステル　「ちょっとアガット！　いつまでもガッツポーズしてないで拾いなさいよ！」
アガット　「お、おう」
　かちゃかちゃと拾い集める音。
ヨシュア　「……やっぱり、ユルいんじゃないかな」
エステル　「こらー、ヨシュアも手伝いなさい！」

■第2章

ティータ　「第2章。真のヒロイン？」

○森の中

ナレ　「ダームを倒したアドル……とエステル一行は、前回の決戦の舞台となった奇巌城をめざし、旅を続けていた」
エステル　「他に手がかりもないしねー」
ヨシュア　「身も蓋もないね」
アイシャ　「ま、こうしていれば、そのうち、同じように飛ばされてきた人と、合流出来るかもしれないじゃない」
　ポロン、とリュートの音。
オリビエ　「やぁ」
エステル　「オリビエ！　あなたもこの世界に来てた……」
食い気味に。
ナレ　「アドルは身構えた」
エステル　「え……どうしたの、アドルさん？」
ヨシュア　「気をつけて、エステル。目が普通じゃない」
オリビエ　「おや、見破られてしまったか。さすがはヨシュア君、僕のことをよく観察しているね。愛をひしひしと感じるよ！」
ヨシュア　「違います」
エステル　「そういうことなら、一発ぶん殴って、目を覚まさせてあげるわ」
アガット　「おいおい、いくら相手が変態とはいえ、いきなりぶん殴るっつーのはよくないんじゃねーか？」
オリビエ　「ふふふ……何かごちゃごちゃ言っているようだけど、コレを見て、まだ悠長なことを言っていられるかな？」
ナレ　「オリビエは自分の背後から、小さな少女を連れてきた」
ティータ　「エ、エステルお姉ちゃん！」
エステル　「ティータ!?」
オリビエ　「さぁ、どうするかね諸君？　こちらには人質が……」
アガット　「ファイナルブレイクゥッ!!!」
　ドカーンと爆発音。
オリビエ　「あーれー」
　キラーンとお星さまになるオリビエ。
アガット　「無事か、ティータ!?」
ティータ　「は、はい、平気です。えへへ……アガットさんに助けてもらっちゃった」
エステル　「あの～アガットさん？　いきなりぶん殴るのは良くないんじゃなかったの？」

ヨシュア　「しかも、最終奥義を出すなんて……極端すぎる気が」
アガット　「う、うるせぇ！」
エステル　「でも、どうしてティータはオリビエと一緒に？」
ティータ　「うん……私、この世界に飛ばされちゃって、ひとりぼっちで、すごく不安で……そんなときに、オリビエさんが現れたの」

○回想シーン

回想シーンなので、多少わざとらしい演技で。

ティータ　「すんすん、すんすん。ひとりぼっちはさみしいよぉ」
オリビエ　「お、お、お嬢ちゃん。こここんなところでどうしたの？」
ティータ　「あ、オリビエさん！」
オリビエ　「お、お、お、お嬢ちゃん。アメ、アメあげるからついておいでドゥフフ！」
ティータ　「アメくれるの!? うん！　一緒にいくー！」

回想シーン終了。

○森の中

一同　「…………(声にならない感じ)」
ティータ　「あれ？　みんな、どうしたの？」
エステル　「ティータ！」
ティータ　「は、はい」
エステル　「知らない人について行っちゃ、ダメ！」
ティータ　「え？」
アガット　「そうだぞティータ！　世の中にはな、こわーいものがいっぱいあるんだ！　だから、アメあげるとか言われてホイホイついて行くんじゃねぇ！」
ティータ　「え？　で、でも、オリビエさんは知らない人じゃないし……」
ヨシュア　「知らない人より危ないよ、あの人は」
エステル　「ヨシュアの言うとおり！　いいティータ、知らない人とオリビエにはついて行っちゃダメ！　例えアメをもらおうと！　わかった？」
ティータ　「う、うん、わかった！」
アイシャ　「……なんなのかしら、これは」

○城の前

ナレ　「一行は、ティータが見つけたという、城に向かって歩いていた」
ティータ　「ひとりぼっちで歩いている時にね、見つけたの。でも、なんだか怖そうだったから、近寄れなくて……」
アイシャ　「あ、お城が見えてきたわ！」
ナレ　「アドルは、急に立ち止まった」
アイシャ　「あれ？　どうしたの、アドル？」
アドル　「人がいる」

ナレ　「アドルが指差した先には、ハルバードを背負った、ひとりの男が立っていた」

ガッシュ、歩いてくる足音。

ガッシュ　「久しぶりだな」
エステル　「あの人って、アドルさんの知り合いの……」
ヨシュア　「ガッシュさん、だったよね。よく覚えてるよ。かなりの達人だった」
ガッシュ　「ガッシュ、あなたまでこの世界に？」
アイシャ　「ああ。また呼ばれるとはな。とはいえ、今度は誰かに操られるなんてヘマはしなかったが」
ガッシュ　「なら話が早ええ。戦わずに済むな」
アガット　「それは……どうかな」
ガッシュ

ガッシュ、ハルバードをアドルに向ける。

ナレ　「ガッシュは、ハルバードをアドルに向けた」
一同　「えっ？」
アイシャ　「ちょっと、なにしてんのよ！」
ガッシュ　「アドル、ひさしぶりに、アンタと手合わせしたくなってね」
ナレ　「アドルは首を横に振った」
アドル　「今は戦っている時じゃない。君もわかるだろう」
ガッシュ　「わからねえな。戦いたいから戦う、戦士にとってそれ以上の理由が必要か？」
エステル　「なにバカなこと言ってるのよ！　あのね……」
ガッシュ　「女子供はすっこんでろ！　それに、俺を倒せないようじゃ、この先に進んでも無意味だぜ。……どうする、アドル？」
アドル　「……仕方ない」

剣を抜く音。

ナレ　「アドルは剣を抜いた」
ヨシュア　「アドルさん！」

かちゃり、と剣の音。一歩歩みを進めるアドル。

ティータ　「ダ、ダメーーーーッ！」
ナレ　「ティータが、二人の間に割って入った」
アガット　「ティータ！　あのバカ！」
ガッシュ　「!?」
ティータ　「あ、あの、その……」
ガッシュ　「な、なんだ？」
ティータ　「お、お友達同士で戦うなんて、よ……よくないことだと、思いますっ！　な、仲良く、した、方が……うぅ……」
ガッシュ　「じゃ、邪魔する……な」
ティータ　「でもでも、思い出してください、前はみんなで力をあわせて戦ったじゃないですか、それなのに……」
ガッシュM　「こいつ…、こんなにちっちゃくて、力もないくせに

エステル　「……そうだ！　あの時も一生懸命で……必死で……か、可憐だった……」

エステル　「ムダよ、ティータ！　その人は、誰の説得も……」

ガッシュ、ハルバードを納める。

ナレ　「ガッシュは、ハルバードを納めた」

エステル　「え？」

ガッシュ　「今日のところは、そこのチビに免じてやめといてやる」

エステル　「え、あ、あのー、さっき私が言ったときは、女子供はすっこんでろって……」

ガッシュ　「オホン！　この城には、なにか秘密があるようだ。いくぞ、アドル」

ティータ　「あ……あの」

ガッシュ　「な、なんだ？」

ティータ　「ありがとうございます、ガッシュさんっ！」

ガッシュ　「……べ、別に、礼を言われるようなことじゃない。さ、時間が惜しい。行くぞ」

ガッシュM　「可憐すぎる……なんだこのドキドキは……どうした、どうしたんだ俺！」

ガッシュが真っ赤になって歩き出す。

アイシャ　「顔、赤くなってるわね……」

ヨシュア　「完全に落ちたね」

エステル　「ティータ……おそるべし」

ナレ　「しかし、ガッシュの気持ちは良くわかる、とアドルはひとりうなずいた」

アガット　「いいか、ティータ。あの黒髪野郎の側に近寄るんじゃねえぞ」

ティータ　「ほえ～？　ど、どうしてですか？」

アガット「(かぶり気味に) どうしてもだ！」

○王座の間

ナレ　「一行は、城の奥深くへと進み、王座の間らしきところに出た」

アイシャ　「なーんか、イヤな感じがするわね」

アガット　「おいティータ、あんまりウロチョロするな」

ティータ　「でもこの王座、なんだか不思議な形をしてるんですよ。何か機械仕掛けがあったりするのかな……わくわく」

ガルバラン　「フフフ……のんきなものだな」

ガッシュ　「何者!?」

ヒュンヒュンヒュン触手の音

ティータ　「え……やあっ!?」

ナレ　「ティータが触手に絡めとられ、その背後に異形の者が現れた」

アドル　「お前は……ガルバラン！」

エステル　「今度はなに～!?」

ヨシュア　「なんて禍々しい姿だ……」

アドル　「ガルバラン、お前まで召喚されていたのか！」

ナレ　「アドルは、かつてフェルガナで戦った魔王だとみなに説明した」

エステル　「は、はぁ……アドルさんって、すんごい敵とばっかり戦ってるのね」

アガット　「感心してる場合じゃねーだろ！　ティータのやつが！」

ティータ　「はうぅ～！」

アガット　「くそっ！　ティータを離しやがれ、このばけものぉぉぉ！」

突っ込むアガット。ヒュンヒュンヒュン触手の音。バコッ！　っとアガットはじかれる。

アガット　「ぐわっ！　くそぅ、近づけねぇ」

エステル　「ねぇ、スキを見て、なんとかティータを助け出せない？」

ガッシュ　「無理だ。あの無数の触手。迂闊に手を出すのはマズい」

ガルバラン　「これからは、ガルバランの時代が始まるのだ！　その手始めに、我が力を思い知らせてくれる！」

ドドドドドと地鳴りのような足音、遠くから近づいてくる。

ヨシュア　「この音は、いったい……」

エリカ　「うおお～～～～～～～～～っ！」

エステル　「あの人は……エリカさん!?」

エリカ　「ティータァァァァ、今助けるわーーーーーーっ！」

ガルバラン　「な、何やつ!?」

エリカ　「エリカァーーーー、インパクトォーーーーーーーーーーッ！」

ガルバラン　「ぐあーーーーーーーーーーっ！」

ど派手な爆発音。

アドル　「すごい……あのガルバランを、一撃で葬るなんて」

ナレ　「説明しよう！　エリカインパクトとは、愛する一人娘ティータにピンチが訪れた時のみ出せる、エリカの究極奥義である！　ティータへの異常なまでの愛を強大なエネルギーに変え、核分裂に匹敵する爆発を起こすのだ!!」

エステル　「なに説明してるのよ！　っていうかなんなのその技は！」

エリカ　「ティータ、無事!?　しっかりして！」

ティータ　「お母さん……？」

エリカ　「あぁ、ティータ！　よかったわぁ～！　もうぎゅ～ってしちゃう！　ぎゅ～！」

ティータ　「く、苦しいよぉ、お母さん……えへへ」

アイシャ　「あの人って……ティータのお母さん？」

エステル　「そ。ティータがだーい好きなの」

ヨシュア「だからって、究極奥義はやり過ぎだと思う……」
エリカ「さぁティータ、行きましょう」
ティータ「え？　でも、みんなと一緒に」
エリカ「行・き・ま・しょ・う！」
アガット「お、おい！」
エリカ「シュタッ！　シュパパパパパパ！」
ティータ「あれ～～～～」
ナレ「エリカはティータを連れて、目にも止まらぬ速さでいなくなった」
一同「…………」

■第3章

○門の前

オリビエ「第3章。食い気 or 色気」
ナレ「ティータと別れ、奇巌城を目ざし旅を続けていた一行の前に、巨大な門が立ちはだかった」
エステル「でっかいわねー！」
ガッシュ「周りは山だし、この門をくぐり抜けるしかなさそうだな」
エステル「ん？　ねぇ、門のところ、なにか文字が書いてある」
ヨシュア「本当だ。見たことのない文字だけど……」
アイシャ「アドルなら分かるんじゃないかしら？」

ナレ「アドルは門に近づき、文字を読んだ」
アドル「『汝の色気を見せよ。さすれば道は開かれん』」
アイシャ「さっすがアドル、博学よね……って、色気？」
エステル「色気ってあの、あは～ん、とか、うふ～ん、っていう、あれ？」
ナレ「アドルはうなずいた」
アガット「おい、なんか読み間違えてんじゃねぇのか？」
ガッシュ「いや、アドルの考古学の知識は確かだ」
アイシャ「もう～、しょうがないわね～」
エステル「アイシャ……どうしたの？」
アイシャ「本当は～、こんなところで見せつけたくはなかったんだけどぉ、色気が必要だって言われたから仕方なく～」
ヨシュア「いや、まだ誰も必要だとは言ってないけど……」
アイシャ「それじゃ行くわよ～ん。うっふぅ～ん★」
それっぽいSEが鳴る。
ナレ「門は、反応しなかった」
アイシャ「お、おかしいわね。それじゃもう一度！　あっはぁ～ん★」
それっぽいSEが鳴る。
ナレ「門は、まったく微塵も反応しなかった」
アイシャ「う、うるさいわね！　なによそのカンに触るナレーションは！」

アガット「ま、小娘は放っておくとしてだ……おい、エステル」
エステル「え？　あ、あたし？　いやいやいやいや、無理無理無理無理！　色気とか全然ないし！」
ヨシュア「だよね」
エステル「……そこであっさり納得されるのも、傷つくんですけど」
ガッシュ「とはいえ、他に手はないしな」
アドル「エステル」
ナレ「アドルは、すがるような目でエステルを見た」
エステル「わ、わかったわよ。やるだけやってみる。……う、うっふ～ん」
ちーん、とかSE。
ナレ「門は、当然微動だにしなかった」
エステル「分かってはいたけど……やっぱりショックだわ」
ガッシュ「万策尽きたか……」
ボロン、とリュートを鳴らす音。
オリビエ「やぁ！　お困りのようだね、諸君」
エステル「オリビエ！」
アイシャ「またあんたなの～？」
アガット「っつーか、まだ操られてるんじゃねえだろうな……」
オリビエ「いやいや、さすがに目が醒めたよ。誰かさんがいきなり出した奥義のおかげでね！　それよりも、色気なら、この僕に任せてくれたまえ！」
エステル「任せてくれたまえって……だってオリビエ、男じゃない!?」
オリビエ「色気とは！　男女問わず、セクシィな人物にこそふさわしい。そう、この僕のように！」
アガット「おいオリビエ、ご託はいいから、とっとと始めろ」
セクシーな声で読み上げてください。
オリビエ「お安い御用さ。では……『そこの門を開けておくれ、愛しい仔猫ちゃん』」
ギギギ……！　と門が少し開く音。
アガット「扉が、動きやがった!?」
エステル「あ、あんですってぇ～……！」
オリビエ「ふふ～ん、どんなもんだい！」
アイシャ「なんでよ～！　納得いかなーい！」
エステル「色気で、オリビエに負けるなんて……がっくり」
ガッシュ「だが、少ししか開いてないぞ。これじゃ、人ひとり通れねえ」
オリビエ「ふ～む。ならばここは、最後の手段しかあるまい！」
ヨシュア「最後の手段？　それはいったい？」
オリビエ「それはだね……ムフフ」
ヨシュア「え？　あの、オリビエさん、どうして僕をなめ回すように見るんですか……」

オリビエ　「さぁ来たまえ、ヨシュア君！」
ヨシュア　「えっ、あの！　ちょっと！」
ナレ　「オリビエはヨシュアを連れて、草むらへと消えていった」
エステル　「あっ、ヨシュア！　ま、まさか……」
アドル　「いったい何をするつもりなんだ？」

×　×　×

ナレ　「それから、しばらくして」
オリビエ　「や～お待たせお待たせ」
アイシャ　「まったく、いつまで待たせて……って！」
ナレ　「オリビエは、見目麗しい少女を連れていた」

※エステル以外、ヨシュアが女装した姿と気づいてません。

アイシャ　「なになに、誰なのその美少女！　うわー、かわいー！」
ナレ　「アドルは、目を見開いて少女を見つめている。どうやら好みのタイプのようだ」
アドル　「こ、こら、勝手なことを言うなよ」
アガット　「てめぇ、ティータの時みたいにさらってきたんじゃ……」
オリビエ　「ノンノンノン！　そんなんじゃないよ」
エステル　「はぁ……やっぱりね。よくOKしたわね、ヨシュア」
エステル以外　「えっ!?」

アイシャ　「ほ、本当に、ヨシュア!?」
ヨシュア　「うん……」
ガッシュ　「これは……驚いたな」
オリビエ　「さぁ、ヨシュア君、手はず通りに！」
ヨシュア　「本当に、やるんですか？」
オリビエ　「これも、みんなのためさ！　さぁ早く！」
ヨシュア　「……はぁ」

ヨシュアの足音。

ナレ　「ヨシュアは、門の前に立った」
ヨシュア　「(無理して女の子っぽい声で) う、うっふ～ん」
ナレ　「ヨシュアは、はいていたスカートを、たくし上げた！」
アガット・ガッシュ・アドル「おお～！」

重々しく門が開く音。

ガッシュ　「何と、門が開いた！」
オリビエ　「YES！　パーーフェクトッ！　やはり僕の作戦は完ぺきだ！」
エステル　「なんで……なんでヨシュアの女装姿で開くのよ～！」
アイシャ　「納得いかない、納得いかないわーっ！」

○荒れ地

ナレ　「一行は、門をくぐり、中に入った」
オリビエ　「すぐに着替えてしまうなんて、残念だなぁ。僕はずっとあのままの姿でよかったんだよ、ヨシュアきゅん★」
ヨシュア　「断固お断りします。……だいたい、あの衣装はどこから出してきたんですか」
オリビエ　「ひ・み・つ★」
エステル　「ん？　くんくんくん」
ヨシュア　「エステル？　どうしたの？」
エステル　「いいにおいがする。こっちよ！」

ぐつぐつと鍋が煮える音。
ティータが、お料理をしている。

ティータ　「(鼻歌) ふん、ふん、ふん～♪」

足音がして、エステルたち現れる。

エステル　「ティータ!?」
ティータ　「あ、エステルお姉ちゃん！」
エステル　「ティータがお料理してたのね！　どうりでいいにおい……」
アガット　「(食い気味に) ティータぁぁぁぁ！」
オリビエ　「ティータくぅぅぅん！」

アガット、オリビエ、ティータに駆け寄る。

ナレ　「突然、ティータの背後から、エリカが現れた」
エリカ　「あんたたちは、消えなさぁぁぁぁい！　フン！」

カコーン！　とバットでボールを打つ音。

アガット　「ぐわぁ～～～～～～～～」
オリビエ　「なんで僕まで～～～～～～～～」

キラーン、とお星さまになるアガット。

ティータ　「お母さんひどいよ！　アガットさんにも、お料理食べてもらおうと思ったのに！」
エリカ　「あの赤毛野郎に食わせるものなんて、パン屑ひとつないわ！」
エステル　「相変わらずだな～、あはは……あとオリビエにも少しは触れてあげてね」
ダン　「いったい、なんの騒ぎだい？　おや、君たちは……」
アイシャ　「アドル!?」
アドル　「僕は後ろにいるよ」
アイシャ　「へ？　あれほんとだ」
ヨシュア　「ダンさん！」
アイシャ　「えっと、今現れたこの人、エステルのお知り合い？」
エステル　「うん。ティータのお父さんよ」

ガッシュ、マジトーンで。

ガッシュ　「お、おおお父さん……初めまして、ガッシュと申します」
アドル　「え？　僕はアドルだよ」
ガッシュ　「なにぃ！　くそっ、俺としたことが……」
ダン　「ややこしいことになってきましたねぇ」
エステル　「ダンさんたちも、この世界に来てたんですね」
ダン　「ええ、エリカさんと一緒にね。まあ、立ち話もなんですし、みなさん、よかったら食事でもどうですか？」
エステル　「いいんですか!?　やった〜★」

×　×　×

ナレ　「こうして一行は、食事を取ることにした」
エステル　「あったかいシチューだー！　おいしそ〜！　いただきまーす！」
アイシャ　「ん〜、おいしい！　はぁ、この世界に来て、はじめてまともな食事にありつけたわ」
ガッシュM　「可憐な上に料理もうまい……やばいぞ、俺。まじでやばいぞ」
ナレ　「アドルは、黙々と食べている」
アイシャ　「ちょっとアドル。少しは何かいいなさいよ」
アドル　「え？　いや、あまりにおいしいから、夢中になって食べちゃって」
ティータ　「お代わりまだありますから、たくさんどーぞ」

エリカ　キラッ！　と目を光らせるエリカ。
ティータ　「(ひそひそ声で) ティータ、あの男には気をつけなさい」
エリカ　「どうして？」
ティータ　「ご覧なさい、あいつは……赤毛よ！　赤毛の男に、ロクなのはいないわ！」
エリカ　「で、でも、アドルさんって悪い人じゃないと思うんだけどなぁ……お父さんにどことなく似てるし」
「確かに……声はうりふたつなのよねぇ」

×　×　×

ダン　「へぇ、アドルさんは冒険家なんですか。若い頃の僕と似てるな」
アドル　「ダンさんもですか？」
ナレ　「アドルは、スプーンを置いてダンを見つめた」
ダン　「僕の場合は、遊撃士という仕事ですから、厳密な意味での冒険家ではないですが。各地の秘境を旅したりもしたんですよ」
アドル　「そうなんですか」
ナレ　「アドルは深くうなずいた」
ダン　「アドルさんはどんなところに？」
アドル　「僕は、洞窟に入っていったり、塔に上ったり、浮遊大陸に飛んでいったりですね。あぁ、牢屋に入れられた時には、友人が壁を壊して助けに来てくれたりもしました」

ダン　「へぇ、それは楽しそうだ！」
ナレ　「アドルは、大きく目を見開いて、愉快そうに微笑んだ」
ダン　「あ、いま目を見開いたのは、アドルさんじゃなくて、ダンの方です」
ナレ　「あっ！　す、すいません……いや、声がそっくりなんで、つい」
アドル・ダン　「はっはっは！」

×　×　×

ティータ　「うぅ〜、声だけ聞いてると、どっちがお父さんだか分からないよ〜」
エリカ　「妻の私でも、迷うわ……」
エステル　「ところで、ここに来る途中に、ヘンな門があったでしょう？　色気がどうとか」
ティータ　「あ、うん。あったよ」
アイシャ　「どうやって開けたの？　も、もしかしてティータちゃんが……？」
ガッシュM　「イケる。この可憐さならイケる……」
エリカ　「あぁ、あの門なら、私が開けたわよ」
エステル　「うっそ、エリカさんが!?」
エリカ　「なによその意外そうな顔は。仕方ないわね、実演してあげるわ。ティータ、ちょっとだけ目をつぶって、耳をふさいでなさい」
ティータ　「う、うん、わかった。ぎゅ〜っ！」
ナレ　「ティータは、目を閉じて耳をふさいだ」

ヨシュア　「どうして、こんなことを？」
エリカ　「教育上よろしくないからよ。それじゃ、行くわよ。まず最初は、こういうポーズをして……」
エステル　「ちょっ、エリカさん!?」
ヨシュア　「そ、そんな、すごいこと……！」
エリカ　「それから……『どうしたら開けてくれるのかしら？　ほら、言ってごらんなさい』」
アイシャ　「わ、わ、わ……！」
エリカ　「これはどう？　あらぁ、もっとなの？　うふふ、欲張りサンね。いいわ。じゃぁ、こんなのはどうかしら？　満足？　ふふ、こんなこともしちゃうわよ。気に入った？　うふふ、じゃぁこれならどうかしら？　いいのよ、我慢しないで、さぁ、開けてちょうだい、あたしのために……」
エリカさんフェードアウト。かぶせてヨシュア&ガッシュ。
ヨシュア　「うわっ、あんなことまで！　と、止めた方が良いんじゃないですか、ガッシュさん」
ガッシュ　「可憐だ」
ヨシュア　「カレンダー？　なに言ってるんですか!?」
ガッシュ　「見てみろ。母親の言いつけを守ってあんなに必死に、ぎゅ〜っと目をつぶって、耳をおさえてるあの手……可憐だ……可憐すぎる！」
ヨシュア　「ここまでメロメロにするなんて……ティータ、恐るべし」

■第４章

アイシャ「第４章。お風呂でポン！」

ナレ「一行は、エリカとダンを仲間に加え、奇巌城を目指して旅を続けていた」

○温泉場近く

アイシャ「なんだかこのあたり、蒸し暑いんですけど～」

ガッシュ「近くに火山でもあるんだろうな」

エステル「ん？　くんくん……なんか、ヘンな匂いがしない？」

ダン「おや？　この匂いは、ひょっとして……」

ティータ「お父さん、この匂いがなんなのか、わかるの？」

ダン「ああ。この先に、みんなが喜ぶものがあると思うよ」

ナレ「一行がさらに先に進むと、石造りの建物があり、その中には、もうもうと湯気を出す温泉があった」

エステル・ティータ・アイシャ「うわ～！」

ダン「やっぱりね。匂いで、そうじゃないかと思ったんだ」

エステル「お風呂、お風呂～♪　こっちに来てから、まともに水浴び出来なくて、もーイライラしてたのよね★」

ティータ「お父さん、どうしてこんなに立派な建物があるの？」

ダン「温泉が湧いた場所に、雨風をしのげるように建物を作った、ということじゃないかな」

ナレ「建物を調べていたアドルは、どうやら反対側にもうひとつ風呂があるようだと伝えた」

エリカ「ちょっといいかしら？　こんな場所に温泉があるなんて、いくらなんでも都合良すぎない？　しかも二つ」

ナレ「いや、私にそう言われましても……」

エステル「もう、細かいことは気にしない♪　お風呂入りましょ、お・ふ・ろ！」

ヨシュア「僕たち男子は反対側に行きましょうか。エステルたちは、こっちを使って」

エステル・ティータ・アイシャ「はーい！」

○温泉場・女風呂

ナレ「こうして一行は、温泉につかることにした」

エステル「はーいティータ、目をつぶって～」

ばしゃーっとお湯をかける音。

ティータ「ふわ～」

エステル「はーいOK。……ん？　アイシャ、どうして入らないの？」

アイシャ、少し離れたところから。

アイシャ「ひ、人前で肌をさらすだなんて……はしたないわ」

エステル「も～、なに言ってるのよ。お風呂、気持ちいいわよ～」

アイシャ「けど……」

エステル「ええい、めんどくさい！」

エステル、ぺたぺたとアイシャの元まで歩いてくる。

アイシャ「な、なにをする気!?」

エステル「ほら、脱いだ脱いだ！」

アイシャ「う、うわっ！　やめ、やめてエステル！」

エステル「ふふふ～、よいではないかよいではないか！」

アイシャ「いやぁ～！」

ティータM「ああいう時のエステルお姉ちゃん、本当に楽しそうだよね……」

ぺたぺたと二人分の足音。

エステル「ほら、ここ座って。いま、背中流してあげるから」

エステル、お湯をかける。

エステル「うわ～、アイシャの肌ってすっごくキレイね。いいな～」

アイシャ「あ、あまり見ないでよ。恥ずかしい……」

エステル「え～、なんで？　こんなにキレイなのに」

ごしごしと洗う音。

エステル「(鼻歌) ふんふんふ～ん♪」

アイシャ「……あなたは、私が公女だって知ってるのよね？」

エステル「あーうん。アルタゴ公国だっけ？」

アイシャ「そう。……でも、普通に話したり、こうして、ふ、服を脱がせたりするのね……」

エステル「ゴメンね、私、かたっ苦しいの苦手で。怒った？」

アイシャ「別に怒ってはないわ。ただ……ちょっと珍しいなって思っただけ。私が公女だってわかると、途端に口調を変える人ばかりだったから」

エステル「でも、そういうのってイヤじゃない？」

アイシャ「ええ……よく分かるわね」

エステル「私、親友にお姫様がいるから。あ、今じゃ女王様候補か。ほら、前にこの世界で一緒に戦った時にいたでしょ？　クローゼっていう子」

アイシャ「うん、覚えてる。……私なんかより、ずっと、らしかった」

エステル「ところが、ああ見えてクローゼっておてんばだったり、強情だったりするんだから」

アイシャ「そうなの？」

エステル「ま、そういうところ含めて、私は大好きなんだけどね。もちろん、アイシャもよ」

アイシャ「なっ……！　か、からかわないでよ」

エステル「あはははっ！」

ざばぁ、とお風呂から上がる音。

エリカ「先上がるわよー」
ティータ「あ、ダメだよお母さん！　ちゃんと暖まらなくちゃ」
エリカ「お風呂なんて、汗とホコリを洗い流せればいいのよ。それに、重要なのは風呂上りの一杯。あー、飲みたい。キーンと冷えたやつを、グイッと！」
ナレ「エリカは、風呂上がりの一杯をこよなく愛していた。特にビールをである。いやぁ、あれは確かにうまい！」
エリカ「そうそう！　ってちょっと待ちなさい。なんであんたが解説してるのよ？　あんたは、アドルのナレーションでしょうが？」
ナレ「ナレーションは、どこにでもついていきます」
エリカ「だからついていくのは男湯だっつーの！」

○温泉場・男風呂

湯船に浸かるガッシュ。
ガッシュ「ふぅ……久しぶりの風呂は生き返るな」
ヨシュア「ダンさんも、一緒に入ればよかったのに」
アドル「見張りに立つからいいって。……もっとも、僕と一緒に入ると、聴いてる人が混乱するから、とも言ってたけど」
ヨシュア「大変なんですね、いろいろと」
オリビエ「いやぁ、本当にね」
ヨシュア、ちょっと驚く。水がばしゃっと跳ねる音。
ヨシュア「オリビエさん!?　いつの間に……」
ボロン、とリュートを鳴らす音。
オリビエ「この温泉は美容にもいいらしいからね。ここはぜひ、入っておかなくてはと思ってね！」
ボロン、とリュートを鳴らす音。
ヨシュア「……どうでもいいですけど、お風呂に楽器持ち込んだら、痛みますよ」
アドル「ゆかいな人だな、オリビエさんは」
ヨシュア「…………」
アドル「ん？　どうしたんだい？」
ヨシュア「いや、アドルさんの動作に、ナレーションが入らないのって、なんか新鮮だなと思って。いったいどこに行ってしまったんでしょう？」
ガッシュ「女子どもの風呂にいるぞ」
オリビエ「なるほどなるほど。って、どうして君はそれが分かるんだい？」
ガッシュ「人造妖精を放ってるんでね。状況は逐次伝わってくる」
オリビエ「ほー！　妖精を使ってのぞきとは、なかなかの高度テクだね」
ガッシュ「のぞきでじゃねぇ！　見張りだ！」
オリビエ「見張りねぇ。ちなみに〜、エステル君、ティータ君、

アイシャ君のうち、誰が一番ナイスバディ？」
ガッシュ「ふむ、その中ならエステルだな」
ヨシュア「ちょっ!?　やっぱりのぞいてるんじゃないですか！」
オリビエ「いやいや、君はなかなかのむっつりさんだね」
ガッシュ「ち、違う！　俺はチビの事が心配で！」
オリビエ「ほほう〜、ガッシュくんのお目当てはティータ君だったのか〜」
アドル＆ヨシュア「なるほど〜」
ガッシュ「だから納得するな！　だ、だいたい、女を追いかけまわすのは変態演奏家の専売特許だろうが！」
オリビエ「失敬な！　僕は美しいものなら男女を問わない！　例えばそう、そこにいるヨシュア君！」
ヨシュア「は、はい!?」
オリビエ「そのつややかな、玉のような肌……幼い頃から鍛え抜かれ、引き締まった身体……これもまた美！　僕は、ヨシュア君でも全然ＯＫ！」
ヨシュア「僕はＮＧです！」
ガッシュ「男にうつつを抜かすなど、まるで理解できん……」
アドル「ガッシュは、ティータのように小さい女の子が好きなんだね」
ガッシュ「なにさらっとすごい発言してるんだアドル！」
ざばぁーーん！　と風呂の中からアガットが出てくる。
アガット「ティータァッ！」
オリビエ「うわあっ！　ア、アガット君!?　いつの間に……」
ヨシュア「あなたが言わないでください」
アガット「ティータ、ティータはどこだぁ！」
ヨシュア「落ち着いてください、アガットさん！」
アガット「ティータァ！」
がしゃりと、風呂場の壁が崩れる音（石造りの壁です）
ナレ「その時、風呂場の壁が壊れた」
アドル「ドギ!?」
ナレ「違います、エリカです」
エリカ「策敵モード・オン！　対象、赤毛９８％！　……発見ッ！　ファイトぉ〜いっぱ〜つ！　飛んでけえ〜〜っ！」
かきーん！　とホームランの音。
アガット「またしても〜〜〜〜〜！」
ガッシュ「なぜ俺まで〜〜〜〜〜！」
キラーンと星になるふたり。
エリカ「成・敗！」
ヨシュア「あ、あの、エリカさん……タオルも無しで男湯に入るのは、その……」

■第5章

アドル　「第5章。そんな理由で呼び出され」

○奇巌城・中心部

ナレ　「温泉につかりさっぱりした一行は、ついに奇巌城に到着した！」
エステル　「脱力する状況説明、ありがとう……」
ヨシュア　「でもおかしい。前に来たときと違って、誰もいない」
アグニージャ　「ククククク……」

緊迫感のあるBGM流れはじめる。

エステル　「誰!?」
アグニージャ　「よくぞここまで来た……と言っておこう。だが、貴様たちの旅はここで終わる。そう、死という終焉を迎えるのだ！　この、アグニージャによって！」

じゃーん！　と派手なSE。

エステル　「…………」
アドル　「…………」

以下、ひそひそと話します。

エステル　「……ねぇ、アドルさん」
アドル　「うん？」
エステル　「あれ、アドルさんが戦ってきた敵じゃないんですか？」
アドル　「いや、あんな竜は見たことないな。そっちの世界の敵じゃないのか？」
エステル　「知らないですよ、あんなの！　そりゃ、確かにレグナートっていう竜の知り合いいるけど、名前違うし」
ヨシュア　「どうしよう、ここは適当に驚いた方がいいのかな？」
エリカ　「あんなのほっとけばいいじゃない、めんどくさい」
アグニージャ　「おまえらー！」

どしんどしんと暴れるアグニージャ。

アグニージャ　「『破壊神』や『赤き竜』という異名を持つ、このアグニージャ様を知らないとはどういうことだー！」
エステル　「とはいえ……知らないものは知らないし」
エリカ　「知らない相手じゃ、なーんか盛り上がらないのよね」
アイシャ　「だいたいさっきから、出てくる悪役みーんな同じ声じゃない」
ティータ　「み、みんな、そんなに言ったらかわいそうだよ。あの竜さんだって、一生懸命やってるんだから……」
アグニージャ　「好き勝手いうなぁーーーーー！」

どしんどしんと暴れるアグニージャ。

アグニージャ　「もう怒った。完全に怒った！　やはり貴様らは、完ぺきに滅ぼさなければいけなかったのだ！　あーもうやるよ、俺はやるよ！」
ヨシュア　「いけない！　怒りのあまり、キャラ設定を忘れかけてる！」
アドル　「ああなっては、手のつけようがないぞ」
オリビエ　「なら、ここは僕に任せてくれたまえ」
エステル　「オリビエ！」
オリビエ　「この僕の華麗なリュートの音色で、見事怒りを静めてみせよう！」

ボロン、とリュートを弾く音。

オリビエ　「それでは一曲。あー♪」
アグニージャ　「でこピン」

ペチ、という間抜けな音と共に飛ばされるオリビエ。

オリビエ　「今回こればっかり～～～～～～～～～」

キラーン、と星になるオリビエ。

エステル　「オリビエ……あなたの尊い犠牲は、ムダにはしないわ！」
ヨシュア　「いや、あの様子だと、多分また戻ってくると思うんだけど……」

駆け寄る足音。

アガット　「お前ら、無事か！」
ティータ　「アガットさん！」
エリカ　「チッ！　まだ生きてたか」
アガット　「こりゃまた大物が相手だな」
ガッシュ　「存分に腕が振るえるってもんだ」
アイシャ　「ガッシュも戻ってきたのね！」
アガット　「いくぜ！　てやーーーーーーーっ！」

ガキン！　とアガットの重剣を弾く音。

アガット　「くっ！」
アグニージャ　「その程度の剣で、このウロコを貫けるとでも思ったか！」
ガッシュ　「はあっ！」

ガキン！　とガッシュの斧を弾く音。

ガッシュ　「なに!?」
アグニージャ　「おお、カユいカユい。では、今度はこちらから行くぞ。ふん！」

ぶぅん！　と腕を振るうアグニージャ。

アガット「ぐあっ！」
ガッシュ「ぐっ！」
アイシャ「ガッシュ！」
ティータ「アガットさん！」
エステル「このままじゃ、みんなやられちゃうわ！」
ヨシュア「どうすれば……」

すちゃ、と一歩前に出る足音。

ナレ「アドルとダンが、一歩前に出た」
エステル「え……」
ダン「では、行くよ、アドル君！」
アドル「はい、ダンさん！」

駆け出す足音。

アグニージャ「ちょこざいな。2人がかりで来たところで、蹴散らしてくれる！」
ダン「烈波無双撃！」

ウロコに弾かれる音。

アグニージャ「効かぬ！」
ダン「今だ、アドル君！」
アグニージャ「なにっ!?」
アドル「はあーーーーっ！」

ずばっ、と斬りつける音。

アグニージャ「ぐあっ！」
ヨシュア「うまい！　ダンさんが作ったスキを活かして、アドルさんがうろこのない顔面へきりつけるとは！」
エステル「なるほど、ああやればいいのね。アイシャ！」
アイシャ「オーケー！」
アグニージャ「ぐ、ぐぬぬ……！」

駆け出す足音。

エステル「真・桜花無双撃！」
アイシャ「スプレッドライン！」
エステル・アイシャ「はぁーーーっ！」

矢が刺さる音と、打撃系の音。

アグニージャ「ぐおっ！」
エステル「どんなもんよ！」
ダン「おお！　さすがはカシウスさんの娘だ」
アグニージャ「ぐあああ！　許さぬ……許さぬぞ！」
エリカ「ティータ、チャージはまだなの!?」
ティータ「あと、もうちょっと……！」
ダン「いけない、気づかれた！」
アグニージャ「そこかぁ！」

オリビエ「スナイプショット！」

パンパン！　と銃弾の音。

アグニージャ「ぐあっ！」
ティータ「オリビエさん！」
ヨシュア「やっぱり戻ってきた……」
オリビエ「さぁ、いまだティータ君！」
ティータ「は、はい！　照準よし、エネルギーチャージよし……お母さん！」
エリカ「ラッセルファミリー砲・発射！」

どかーんと波動砲みたいな音。

アグニージャ「ぐあああああ……そんな、そんな技で負けるとはああああああああっ！」

爆発音。

エステル「やったぁ！」
アイシャ「今の技は、いったい……」
エリカ「私たち家族の愛の力を集結した最終奥義、『ラッセルファミリー砲』よ！」
アガット「いつの間にそんな技作りやがった？」
エリカ「家族じゃないあんたなんか、仲間に入れてあげなーい！　ベロベロベー！」
アガット「入りたくねえよ、そんな恥ずかしい技！」
オリビエ「やれやれ、これで一件落着か」
ガッシュ「……いや、そうでもないらしい」
エステル「えっ？」
ヨシュア「敵を倒したのに、元の世界に戻る気配がない。確かにおかしいですね……」
ジョー「くくくくく……よくぞここまでたどり着いた」
アドル「誰だ!?」

コツ、コツと足音をバックに。

ジョー「お前達は、我が手のひらの上で踊っていたにすぎん。そう……アドル、エステル。お前達の運命、我が手中にあるも同然……」
エステル「あなたは……一体誰なの!?」

足音止まる。

ジョー「教えてやろう。我が名はジョー！　ギャラクシー・ヴァン・ジョーだ！」

じゃーん、と派手なSE。この部分だけ、役から外れて。

アドル「……銀河さん？」
エステル「銀河さんですよね？」

ヨシュア　「あの、そのネーミングセンスはちょっと……」
オリビエ　「え、そう？　俺結構好きだけどなー」
アイシャ　「いや、ないです、普通に」
ジョー　「なんなの！　人がせっかくかっこよく登場したのに、なんなのよ、あんたたちのその態度は！」
エリカ　「まあまあ、落ち着いてください銀河さん」
ジョー　「銀河さんじゃなくて、ヴァン・ジョー！　だいたい、人を毎回毎回悪役にしたてあげたあげく、暗闇の中でずっと待たせやがって！　そのくせあっさり倒してハッピーエンドなんて！」
アドル　「いや、そう言われても……台本がそうなってるわけで」
ジョー　「そう言って皆はさ、ずーっと日の当たる場所でやっててさ！　ずるい！　もー許せん！　だから俺がみんなをこの世界に呼んだんだ！」
一同　「えっ？」

ここから役に戻って。

アイシャ　「ちょ、ちょっと待って⁉　そんな理由で、私たちをこの世界に呼んだの⁉」
アガット　「完全にとばっちりじゃねーか！」
ジョー　「うるさーい！　とばっちりだろうがなんだろうが、俺が決めたからそうしたの！」
アドル　「子供じゃないんだから……」
ジョー　「はっ！　じゃあいいよ、俺の実力を見せてやるから！」

突然、ナレーション口調で。

ジョー　「アドルは、突如としてエステルたちを裏切った」
アドル　「えっ⁉　か、身体が勝手に……！」
エステル　「ア、アドルさん？」
ジョー　「アドルは、エステルに向かって剣を振るった」

ぶん、と剣を振るう音。

エステル　「きゃっ⁉」
アドル　「避けて、避けてくれ！」

ぶんぶん、と剣を振るう音。エステル、棒で剣を受け止める。

エステル　「アドルさん……！」
アドル　「身体の自由が、きかないんだ……！」
ジョー　「フフフフ……どうかね、私の力は？　ナレーション口調で読むことで、世界のあらゆる摂理をねじ曲げる！　この力には誰も逆らえまい」
ヨシュア　「アドルさん、すみません！　やあっ！」
ジョー　「ヨシュアの剣は、アドルによってはじかれた」

キン！　とヨシュアの剣を弾く音。

ヨシュア　「ああっ！」
ジョー　「ムダだと言っただろう」

ナレーション口調で。

ジョー　「アドルは、ヨシュアたちを次々となぎ倒していった」
アドル　「やめろ……！」

ぶんぶん、と剣を振るう音。
※やられセリフは、タイムラグなく立て続けにやっつけたことにして、まとめて出しちゃう感じで。

ヨシュア　「うあっ！」
アガット　「ぐあっ！」
アイシャ　「きゃあ！」
ガッシュ　「ぐっ！」
ティータ　「ああっ！」
オリビエ　「ぐあっ！」
ダン　「ぐうっ！」
エリカ　「きゃっ！」

全員が倒れる音。

エステル　「ヨシュア！　みんな！」
ジョー　「フフフフ……あっけないものだな」
エステル　「許さない！　絶対許さないんだから！」
ジョー　「減らず口もそこまでだ。では、最後の仕上げを……」

ナレーション口調で。

ジョー　「アドルは、エステルにトドメを刺した」
エステル　「ッ⁉」

カチカチ、と剣がなる音。アドル、必死で剣を自分の力で留めている。

アドル　「く……ぐぅ……！」
エステル　「アドルさん！」
ジョー　「自らの意志で、剣を止めた⁉　我が力に逆らえるというのか⁉」
アドル　「ジョー……思い出してくれ……！」
ジョー　「なにを……」
アドル　「僕の冒険は、いつもあなたと共にあった……あなたのナレーションと共に……！　僕たちは、共に戦ってきた、仲間じゃないか……！」
ジョー　「な、なか、ま……」
アドル　「口べたな僕を……いつも支えてくれて……。あなたがいなかったら、僕は世界を救うことなど出来なかった！」
ジョー　「アドル……」
アドル　「思い出してくれ……あなたの中に眠る、良き心を！」

ピカーッ！　と光輝く感じのSE。

エステル　「剣が、光ってる……！」
ジョー　「この輝きは……！」
アドル　「ドラゴンスレイヤー‼」
ジョー　「まさか……！　この世界のドラゴンスレイヤーは、もう存在しないはず！」
アドル　「ドラゴンスレイヤーは、ただの剣ではない」
エステル　「集まった戦士たちの希望、それがドラゴンスレイヤーの、真の姿なのよ！」

かちゃり、と剣を握る音。

ジョー　「やめろ……やめてくれ！」
アドル　「エステル」
エステル　「アドルさん」
2人　「はあーーーーーーーーっ！」

ぶん！　と剣を振り下ろす音。

ジョー　「うわあーーーーーーーーっ！」

光が広がっていく感じのSE音。

ジョー　「う、ぅん……」

エステル　「気がついたわ！　よかったー」
ジョー　「私は……そうか、アドルに切られて、気を失っていたのか」
アイシャ　「それにしても、斬りつけられたのに無傷とは、ドラゴンスレイヤーってどんな剣よ」
ヨシュア　「多分、ジョーさんの、悪しき心の部分のみを切ったんだと思う」
ジョー　「私の中の弱い心が、ザナドゥの力と共鳴し、このような事態を引き起こしてしまったようだ……すまない」
アドル　「もういいんです」
ジョー　「アドル……ありがとう。これからも私は、君と共にいよう。君の冒険が続く限り」
アドル　「はい」
エステル　「それじゃ、私たちを元の世界に戻してくれる？」
ジョー　「もちろんだ」
エステル　「やったぁ！」
アガット　「やれやれ、一件落着ってところだな」
ガッシュ　「これでようやく、元の世界に戻れる」
オリビエ　「僕を待つ美女たちが大勢いる、元の世界がやはり恋しいねぇ」
ティータ　「アドルさんとジョーさん、仲直り出来てよかったです」
エリカ　「……いや、そもそもアイツがいなかったら、私たちこの世界に呼ばれなくて、フツーに暮らせてたんじゃない？」
ダン　「はっはっは！　相変わらずエリカさんは辛辣だなぁ」

エステル　「それじゃあ、アドルさん、アイシャ、さようなら」
ヨシュア　「みなさんお元気で。もう、会うことはないと思いますけど」
アイシャ　「分からないわよ～？　また、どっかの誰かが、こんなのイヤだー！　って駄々をこねるかも」
ティータ　「くすくす……わたし、楽しかったです、だからまた会えるなら、呼ばれてもいいかも」
ガッシュ　「名残は尽きないが……元気でな、おチビさん」
ティータ　「あ、はい。ガッシュさんもお元気で」
ガッシュM　「も、も、も、持ち帰りたいぜ」
エリカ　「シャーッ！　新たなる敵発見！」
ダン　「エリカさん、どうどう」
アガット　「あばよ」
オリビエ　「ごきげんよう、諸君！」
アドル　「さようなら、エステル、みなさん」
ナレ　「アドルは優しく微笑み、手を振った。その姿が、光に包まれる。それを見るエステルたちも、やがて光に包まれ――戦士たちは自らの世界へと帰っていった。アドル＝クリスティンと、エステル＝ブライトの物語は、いったんここで終わりを告げる。彼と彼女の新しい物語は……また、別の機会に」

■スタッフロール

ナレ　「ドラマCD、イース&空の軌跡VSヴァン・ジョー」
ナレ　「出演」
草尾ナレ　「アドル・クリスティン：草尾毅」
神田ナレ　「エステル・ブライト：神田朱未」
斎賀ナレ　「ヨシュア・ブライト：斎賀みつき」
三上ナレ　「アイシャ＝サリ＝エドナス：三上枝織」
今野ナレ　「ティータ・ラッセル：今野宏美」
雪野ナレ　「エリカ・ラッセル：雪野五月」
草尾ナレ　「ダン・ラッセル：草尾毅」
近藤ナレ　「アガット・クロスナー：近藤孝行」
子安ナレ　「オリビエ・レンハイム：子安武人」
佐藤ナレ　「ガッシュ：佐藤拓也」
銀河ナレ　「ダーム：銀河万丈」
銀河ナレ　「ガルバラン：銀河万丈」
銀河ナレ　「アグニージャ：銀河万丈」
銀河ナレ　「ギャラクシー・ヴァン・ジョー：銀河万丈」
銀河ナレ　「ナレーション：銀河万丈」
銀河さん以外全員　「銀河さん、多すぎ～～～～～～～」

